Vol.200 読者の皆様ありがとう！ 200号記念324P超特大号!!



平成8年2月27日第三種郵便物認可
2002年2月22日発行（隔週金曜日発行）第8巻第4号通巻196号

電撃PlayStation プレイステーション

2002 2/22

特別定価 580YEN

徹底攻略

バーチャファイター4
東京魔人學園外法帖
グランディア エクストリーム
HOSHIGAMI
ラ・ピュセル ～光の聖女伝説～

GoGoRPG

ゼノサーガ エピソードI 力への意志
ワイルドアームズ アドヴァンスドサード
幻想水滸伝III
キングダム ハーツ

ファイナルファンタジー総力特集!!

① 『FFXI』オンラインならではの『FF』の魅力を徹底紹介！
② 『FFX』今だから明かせる秘密がいっぱいの完全攻略！
③ 『FFXインターナショナル』新スフィア盤など新要素にも完全対応！



ありがとう！ 200号

200号記念企画

特別大感謝プレゼント

あっと驚く豪華賞品がいっぱい！

攻略ステーション200号スペシャル

2001年3月以降発売の人気作54タイトルを徹底攻略！

サモンナイト2／ティアリングサーガ／ジオニックフロント
デビル メイ クライ／バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
グランツーリスモ3 A-spec／ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

インターネットも電撃！ 電撃オンラインただいま快進撃！ PS2情報満載！ http://www.dengekionline.com/ にアクセス！

namco



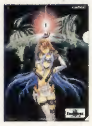
戦うために生きるのか、生きるために戦うのか。

4000年後の世界で、僕たちは生きていく理由を見つけた。

「ゼノサーガ」発売記念キャンペーン

「ゼノサーガ」予約キャンペーン 「ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志(通常版)」をご予約してご購入いただいた方に「ゼノサーガ オリジナルクリアファイル」をプレゼントいたします。

●景品は商品のお渡し時にプレゼントいたします。●景品が無くなり次第キャンペーン終了となります。●ご予約はポスターが貼ってあるお店でお申し込みください。景品の引き換えはご予約いただいたお店でのみ有効となります。●詳しくはお店の方にご確認ください。●景品のデザインは実際とは異なる場合がございます。



「ゼノサーガ」プレゼントキャンペーン

クイズに答えて豪華賞品をGETしよう。

クイズ ナムコが贈る超大作RPGは、「ゼ◯サーガ エピソードⅠ 力への意志」。
◯にあてはまるカタカナ1文字をお答えください。

コスモス賞	ケイオス賞	ジュニア賞	シオン賞*	モモ賞*
ソニーAIBO 	コニカ Digital Revio KD-200Z 	ソニックブルー RioVolt SP250 	シオン オリジナルフィギュア 	モモ オリジナルTシャツ 
※ラッテ、マカロンの選択はできません。2名様	3名様	3名様	20名様	500名様

●応募方法:官製ハガキもしくは店頭設置の専用応募ハガキに、次の事項をご記入のうえ下記応募先までお送りください。①クイズの答え ②ご希望賞品1点 ③住所 ④氏名 ⑤年齢 ⑥電話番号 ⑦性別 ⑧ご職業 ●応募先:〒105-8799 芝郵便局留 「ゼノサーガ」プレゼントキャンペーン事務局係 ●応募締切:2002年3月15日(金)※当日消印有効 ●当選発表:クイズ正解者の中から厳正な抽選のうえ、当選者を決定いたします。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。
◆本キャンペーンに関するお問い合わせ:03-5777-1424(9:30〜12:00、13:00〜17:00の間※土日祝祭日を除く)
*賞品のデザインは製作中のため実際とは異なる場合がございます。

PlayStation®2

Xenosaga®
EPISODE I
Der Wille zur Macht［力への意志］

監督・脚本／高橋哲哉
ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志 7,800円(税別)
限定版"プレミアムボックス"同時発売 12,800円(税別)

2002年2月28日、覚醒するRPG。

片面2層(Dual Layer)ディスク DVD ROM



祝200号!
いつも電撃と。

T1124604020581

©Media Works 2002 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-2／22

電撃PlayStation Vol.200

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2002年2月22日発行(隔週金曜日発行)第8巻第4号通巻196号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

特別定価580円 本体552円

発売:角川書店

Vol.200

読者の皆様ありがとう！200号記念324P超特大号!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2002年2月22日発行（隔週金曜日発行）第8巻第4号通巻196号



電撃 PlayStation

プレイステーション

2002 2/22

特別定価 580YEN

徹底攻略

- バーチャファイター4
- 東京魔人學園外法帖
- グランディア エクストリーム
- HOSHIGAMI
- ラ・ピュセル ～光の聖女伝説～

GoGoRPG

- ゼノサーガ エピソードI 力への意志
- ワイルドアームズ アドヴァンスドサード
- 幻想水滸伝III
- キングダム ハーツ

ファイナルファンタジー総力特集!!

1. 『FFXI』オンラインならではの『FF』の魅力を徹底紹介！
2. 『FFX』今だから明かせる秘密がいっぱいの完全攻略！
3. 『FFXインターナショナル』新スフィア盤など新要素にも完全対応！



ありがとう！200号

200号記念企画

特別大感謝プレゼント

あっと驚く豪華賞品がいっぱい！

攻略ステーション200号スペシャル

2001年3月以降発売の人気作54タイトルを徹底攻略！

サモンナイト2／ティアリングサーガ／ジオニックフロント
デビル メイ クライ／バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
グランツーリスモ3 A-spec／ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

インターネットも電撃！電撃オンラインただいま快進撃！ PS2情報満載！ http://www.dengekionline.com/ にアクセス！

電撃PlayStation Vol.200 200号記念特大号 総力特集／ファイナルファンタジー 攻略Stスペシャル ほか

発行：メディアワークス



PlayStation
始まる。
犬夜叉
いぬ や しゃ
"プレイステーション"用ソフト
戦国お伽草子RPG
好評発売中　標準価格:¥5,800(税抜)
BANDAI
"PlayStation"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 ©高橋留美子／小学館・読売テレビ・サンライズ 2000 ©BANDAI 2001 ●画面は開発中のものです。 ●イラストはイメージです。実物とは異なります。

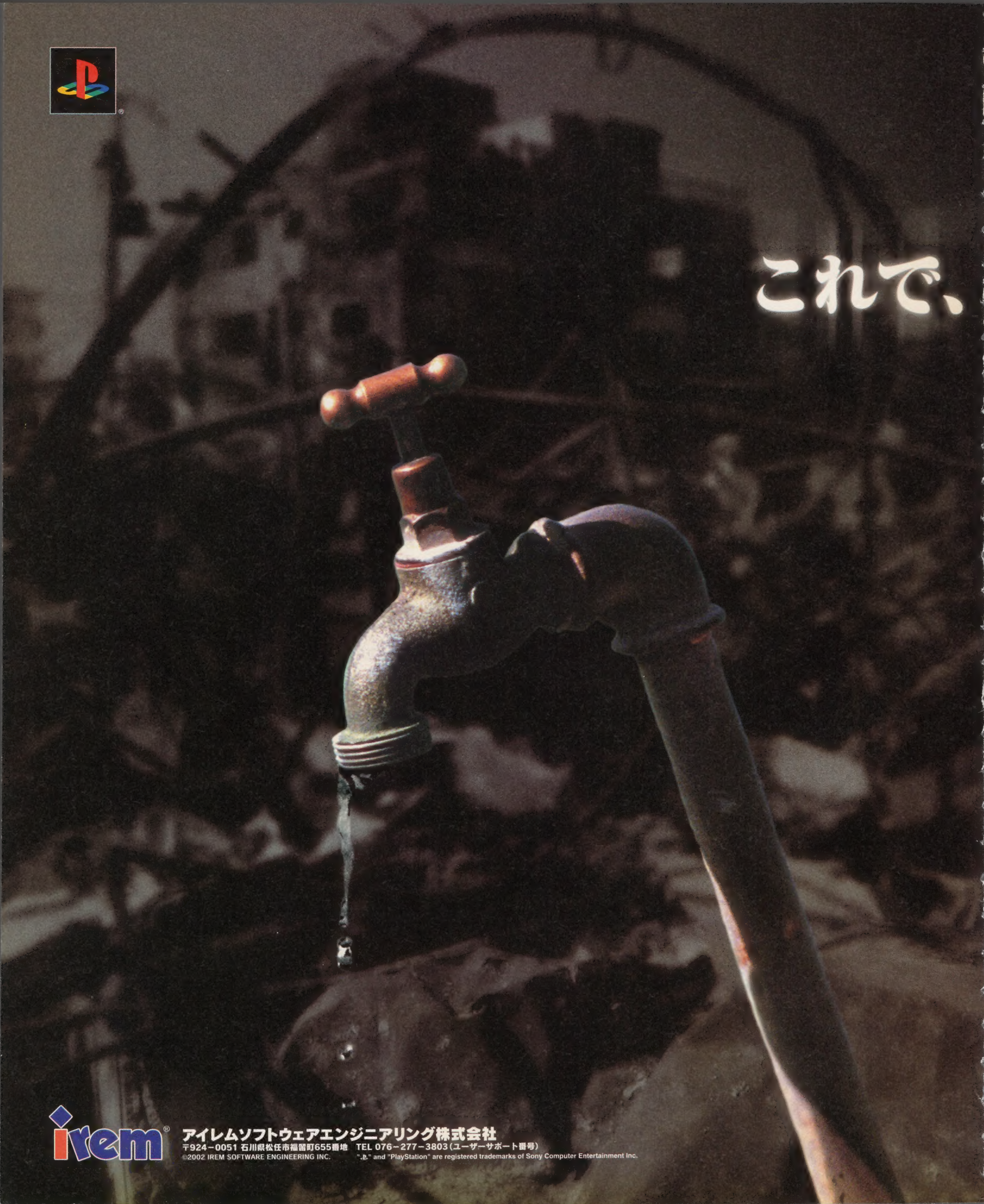


戦國お伽草子
月齢 1
殺生丸は犬夜叉の攻撃を
防御した！
三日月
犬夜叉は、力をこめて
餓鬼に襲いかかった！
月齢 2
「そこにいるんだろう！
屍舞烏!!
月齢 2
じょうたい
位 2
月齢
体力 38/ 38
気力 30/ 30
犬夜叉
プレイ時間
0:25:46
「よし！
行くぞ、かごめ！
買った人だけ！もらえる！当たる！
抽選で1000名様に
魔鏡プレゼント！
光を反射して壁などに映すと
犬夜叉の絵柄が浮かび上がる、
手のひらサイズの魔鏡です。
最終締切:2002年3月31日
※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。
四魂の玉を
手に入れよう!!
ゲームを制覇した者だけが得られる合い言葉で応募できる！
先着100名の覇者に謹呈！
日暮神社特製桐箱入り。
バンダイの最新情報にアクセス！
バンダイホームページアドレス
http://www.bandaigames.channel.or.jp/
詳しくは 03-3847-5090
[受付時間／月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]
バンダイゲームステーションまでお問い合わせください。
株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部
BANDAI


ワイルドアームズ アドヴァンスドサード
3月14日発売となりました。
これまで発売日に関しまして「1月31日発売予定」とお知らせして参りましたが、制作上の事情により発売日を「3月14日発売」へと変更させて頂くことになりました。すでに予約されたファンの皆様や、期待して頂いている皆様には大変ご迷惑をお掛けする形となりましたことを、心よりお詫び申し上げます。「アドヴァンスド」というタイトルに恥じない、よりいっそう進化したワイルドアームズをお届けするための決断とご理解頂けますよう、お願い申し上げます。



WILD ARMS Advanced 3rd
3月14日発売
希望小売価格 5,800円（税別）
©Sony Computer Entertainment Inc.
“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
“ ”はソニー株式会社の登録商標です。
Info
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
URL http://www.scei.co.jp/support/
TEL 0570-000-929（携帯電話・PHSの場合 03-3475-7444） 受付時間10:00~18:00 土日祝日休業


これで、
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924−0051 石川県松任市福留町655番地 TEL 076−277−3803（ユーザーサポート番号）
©2002 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


PlayStation®2
もう少し生き延びられる。
絶体絶命都市™
ZET TAI ZETSU MEI TO SHI
http://www.zettai-zetsumei.com/
survival action adventure
2002.04 ONSALE
初回特典！ オリジナルグッズをもれなくプレゼント!!


PlayStation®2
きゅ〜へ〜きょく つう〜へ〜かい
Q極！2快！
カスタマイズアドベンチャー
白熱の2P対戦！
自由にカスタマイズ！
奇想天外のイベント！
24台同時出走可能！
ただ走るだけじゃツマラナイ！
24台同時出走のハチャメチャレース！
イベントたっぷりのチョロQワールドで
愛車をカスタマイズしたり、
チームを組んでレースに参加したり、
サッカー等で遊んだり・・・。
何でもアリ！のレースゲーム チョロQHG2！
面白さQQ詰め〜〜!!
チョロQ® HG2
CHORO Q HIGH GRADE 2
チョロQHG2でデジキューを
合計600名にプレゼント!!
3ヶ月連続、毎月200名に抽選で当たるよ!!
小さなボディに驚異の技術を満載！ 赤外線で自由自在にコントロール！
デジキュースターターセット
MICRO iR DigiQ デジキュー™
©2001 KONAMI ©2001 TAKARA
※本商品にはコナミのMICRO IR™技術が使われています。
応募方法
ソフトに同封されている応募はがきに、必要事項をご記入の上、指定のあて先までご郵送ください。なお、当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。また、デジキューの車種は指定できませんのでご了承ください。
応募締切
1次締切 2002年2月28日
2次締切 2002年3月31日
3次締切 2002年4月30日
※いずれも当日消印有効です。
詳しくは商品に同封の応募はがき、またはタカラホームページをご覧ください。
http://www.takara-game.ne.jp
NOW ON SALE!
標準価格
6,800円（税別）
対応機種：プレイステーション2
ジャンル：冒険レース
プレイ人数：1〜2人
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 2002
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TAKARA®



CONTENTS Vol.200 2002/02/22

創刊200号記念スペシャル企画

12 MESSAGE FROM SCE
14 200号はじめて物語
196 大感謝！ 200号記念スペシャルプレゼント

電撃特報

20 あずまんがドンジャラ大王
24 リーヴェルファンタジア ～マリエルと妖精物語～
28 サーヴィランス 監視者
32 すべてがFになる ～THE PERFECT INSIDER～

FINAL FANTASY特集

36 FINAL FANTASY XI（ファイナルファンタジーXI）
48 FINAL FANTASY X（ファイナルファンタジーX）
64 FINAL FANTASY X INTERNATIONAL（ファイナルファンタジーX インターナショナル）

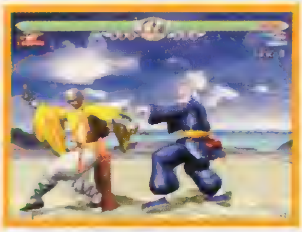
ついに動き出したネットワークRPG『FFXI』を徹底追跡!! さらに『X』『インターナショナル』両対応の攻略情報も充実！

GO GO RPG

70 ゼノサーガ エピソードI 力への意志
74 ワイルドアームズ アドヴァンスドサード
78 幻想水滸伝III
80 KINGDOM HEARTS（キングダム ハーツ）など

攻略STATION

96 バーチャファイター4
114 東京魔人學園外法帖
122 HOSHIGAMI（ほしがみ）～沈みゆく蒼き大地～
128 ラ・ピュセル ～光の聖女伝説～ ほか
229 攻略ステーション200号スペシャル



『サモンナイト2』『デビル メイ クライ』など人気ソフトを大攻略！

電撃SOFT STATION

202 新作カタログ など

『スーパーロボット大戦 IMPACT』『鬼武者2』『ドラクエモンスターズ1・2』など、2002年春の新作を徹底紹介！

10 ありがとう 200号記念大プレゼント

VAIOやAIBO、ハードディスクレコーダーなどゲットのチャンス!!

DENGEKI STATION

ニュース …… 300
業界最新情報 …… 302
ワールドカップ …… 304
DVDビデオソフト …… 308
ソフトランキング …… 310
新作ソフトレビュー …… 312
バイヤーズガイド …… 314

REGULAR

攻略Station DEEP …… 163
198号プレゼント当選者発表 …… 171
ウラワザ データベース …… 174
DPSコロシアム …… 174
まんが はじめて物語
「ラ・ピュセル ～光の聖女伝説～」 175
電撃コラムス …… 179
PSの奴隷 …… 183
読者アンケート …… 194
4色奴隷 …… 198
「電撃ガンパレード マーチ」誌上通販のお知らせ 309
次号予告・広告索引 …… 317
新作ソフトスケジュール …… 318

電撃PlayStation GAME INDEX

PS2

ア
ARMORED CORE 3（アーマード・コア3） ……210
RPGツクール5 ……208
アメリカ横断ウルトラクイズ ……210
E.O.E ～崩壊の前夜～ ……216
いただきストリート3 億万長者にしてあげる！～家庭教師つき！～ …212
WAVE RALLY（ウェーブラリー） ……314
エイジ オブ エンパイアII エイジオブキング ……156 313・315
エキサイティングプロレス3 ……159 314
SSX TRICKY（エスエスエックス トリッキー） ……315
NHL 2002 ……315
鬼武者2 ……203
オレが監督だ！ Volume.2 ～激闘ペナントレース～ …205
カ
Kanon（カノン） ……209
GALERIANS：ASH（ガレリアンズ アッシュ） ……214
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ～ジオン独立戦争記～ …203
KINGDOM HEARTS（キングダムハーツ） ……80
クラッシュバンディクー4 さくれつ！魔神パワー …167
グランディアII ……86
グランディア エクストリーム ……134・312・314
グローランサーIII ……142
剣豪2 ……206
幻想水滸伝III ……78
甲子園 紺碧の空 ……315
サ
サーヴィランス 監視者 ……28
最強 東大将棋スペシャル ……315
サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ …208
侍 ～SAMURAI～ ……226・313 315
サルゲッチュ2(仮) ……208
三國志VIII ……314
三國志戦記 ……150・315
ジェットでGO！2 ……205
SHINE（シャイン）～言葉を紡いで～ ……206
ジャック×ダクスター 旧世界の遺産 ……166
SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.2 エディット レーシング …208
スーパーロボット大戦 IMPACT ……202
スペースチャンネル5 パート2 ……207 313 315
スマッシュコート プロトーナメント …169 313・315
絶体絶命都市 ……210
ゼノサーガ エピソードI 力への意志 ……70
零 ～zero～ ……160
ソウルリーバー2 ……218・313・315
タ
対局麻雀 ネットでロン！ ……163
鉄1 ～電車でバトル！～ WORLD GRAND PRIX …208
デュアルハーツ ……92・315
ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～ ……138
.hack（ドットハック） 感染拡大 Vol.1 ……300
トロと休日 ……154
ナ
日米間プロ野球 FINAL LEAGUE ……206
ハ
バーチャファイター4 ……96・312・314
ハイパースポーツ 2002 WINTER ……170 314
バスストライク ……209 315
遙かなる時空（とき）の中で2 ……207
FINAL FANTASY X（ファイナルファンタジーX） …48
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL
（ファイナルファンタジーXインターナショナル） …64・312・314
FINAL FANTASY XI（ファイナルファンタジーXI） ……36
ブラックマトリクスII ……88
プラレール～夢がいっぱい！プラレールで行こう！～ …314
PROJECT ARMS（プロジェクトアームズ） ……210
PROJECT FIFA WORLD CUP それなら君が代表監督 …304
ポポロクロイス ～はじまりの冒険～ ……84
マ
マキシモ ……168
マジカルスポーツ Hard Hitter 2 ……315
MADDEN NFL スーパーボウル2002 ……146
メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ ……152
ヤ
山佐Digiワールド2・LCDエディション ……314
ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～ …82
ラ
ラ ピュセル ～光の聖女伝説～ ……128・313・315
リーヴェルファンタジア ～マリエルと妖精物語～ …24
リリーのアトリエ プラス ～ザールブルグの錬金術士3～ …209
Ready 2 Rumble Boxing Round2
（レディ トゥ ランブル ボクシング ラウンド2） …315
ワ
ワイルドアームズ アドヴァンスドサード ……74
湾岸ミッドナイト ……209

PS

ア
あずまんがドンジャラ大王 ……20
王子さまLv1 ……91
カ
CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO …210
ガンパレード マーチ ……309
GROOVE ADVENTURE RAVE ～悠久の絆～ ……315
クロノアビーチバレー 最強チーム決定戦！ ……205
サ
SIMPLE1500実用シリーズ Vol.13 心理ゲーム
～それいけ×ココロジー ココロのウソの摩訶不思議～ …316
SIMPLE1500実用シリーズ Vol.14 暮らしのマナー～冠婚葬祭編～ …316
SIMPLE1500シリーズ Vol.81THE 恋愛アドベンチャー～おかえりっ！～ …164
SIMPLE1500シリーズ Vol.84 THEイントロクイズ …316
SIMPLE1500シリーズ Vol.85 THE戦国武将～天下統一の野望～ …316
真 女神転生II ……89
真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書 赤の書 …90
すべてがFになる ～THE PERFECT INSIDER～ ……32
SLOT！PRO3～ジャグラースペシャル～ ……316
タ
チョコレート♪キッス ……157・316
テイルズ オブ ファンダム Vol.1 ……313・316
テニスの王子様 ……204
東京魔人學園外法帖 ……114
どこまでも青く…。 ……209
ドラゴンクエストモンスターズ1 2 星降りの勇者と牧場の仲間たち …204
ハ
パチスロ帝王 メーカー推奨 マニュアル7～トリックモンスター2～ …316
ビートマニア 6th MIX＋CORE REMIX ……316
必殺パチンコステーションnow9 ダーティペア ……316
From TV animation ONE PIECE グランドバトル！2 …204
HOSHIGAMI（ほしがみ）～沈みゆく蒼き大地～ …122・313・316
マ
マーシャルビート ……158・316
満腹!! 鍋家族 ……316
Milky Season（ミルキィ・シーズン） ……207
ヤ
ゆきんこ☆ばぁにんぐ ……316

※このほか「攻略ステーション200号スペシャル」で、PS・PS2ソフトを54タイトル掲載しています。 P.229へ

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下のとおりです。MC・・・メモリーカード、MC2・・・PS2専用メモリーカード、MT・・・マルチタップ、MT2・・・PS2専用マルチタップ、PS・・・ポケットステーション、HDD・・PS2専用ハードディスクドライブ、TA・・・PS2専用ターミナルアダプタ。※とくに表記のない価格はすべて税別のものです。



①AIBO

ERS-311 LATTE(SONY)

1名

◀AIBOのなかでも外見がキュートなERS-310シリーズ。白色のラッテは、のんびり屋さんな性格。

②AIBO

ERS-312 MACARON(SONY)

1名

▶黒色のマカロンはやんちゃで行動的な性格のAIBO。ラッテよりも頻繁に歌を歌ったりじゃれついてくるぞ。



③ラジコンザク(シャア専用)

R/C TECH ROID(バンダイ)

1名

◀1/48スケール、全長約40cmのラジコンモビルスーツ。遠隔操作で、ザクマシンガンの発射も可能！

④ラジコンザク(量産型)

R/C TECH ROID(バンダイ)

1名

▶こちらは量産型ザクタイプ。基本的な内容はシャア専用ザクと同じものです。
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ



電撃PlayStation ありがとう 200号



⑤VAIO

PCV-W101/B (SONY)

1名

▲ハイセンス&ハイスペックで、ホームユースからビジネスシーンまで幅広く使えるパソコンです。

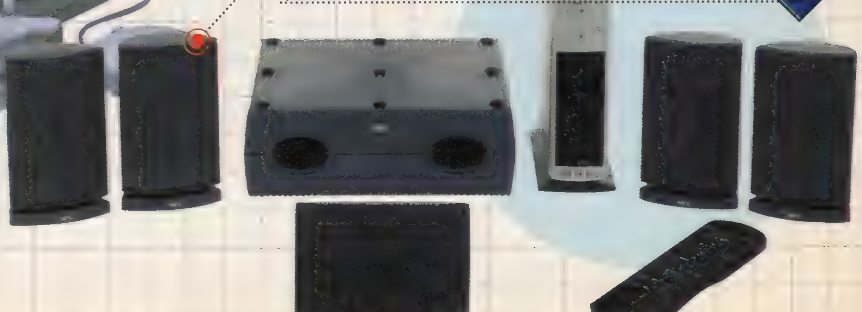


⑥PSone COMBO

SCPH-00140 (SCE)

5名

▶ちっちゃくてかわいい、PSone本体と5インチ液晶モニタのセット。まだまだPSもソフト盛りだくさん！



⑦5.1chサラウンドスピーカーシステム

PK-IO/SP70 (NEC)

3名

▼ドルビープロロジックII、MPEG-ACにも対応したサラウンドシステムだ。

⑧液晶TV

TH-15TA2(Panasonic) 2名

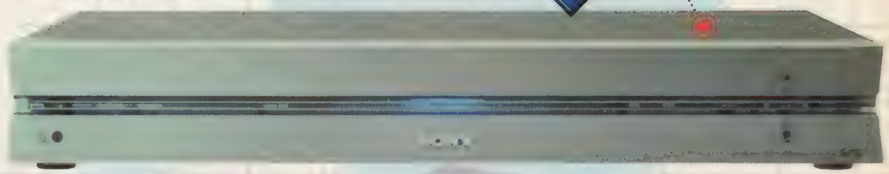
▼薄型、小型にして重低音を再現するハイサウンドスピーカー搭載！ 15インチ液晶TVだ。



⑨ハードディスクビデオレコーダー

Clip-on SVR-715(Sony) 1名

▼テープを使わないHDビデオレコーダー。30ギガバイトのHDDに最大20時間録画可能！



⑩デジタルカメラ

DiMAGE X（ミノルタ） 5名

▶インナーズーム方式でズーム時にもレンズが飛び出さない、200万画素のデジタルカメラ。



合計30名に

記念大プレゼント

応募方法をよく読み、クイズに答えて豪華賞品をもらっちゃおう!!

⑪ネットワークウォークマン

NW-MS9（SONY） 3名

▶64MBのメモリースティック同梱で、最大120分の録音が可能なネットワークウォークマン。



⑫CLIE（パーム）

PEG-T600C（SONY） 3名

◀薄さ約12.5mm、軽さ約137g。65,536色表示可能なカラーディスプレイを搭載した高機能パームだ。

⑬機動戦士Ζガンダム DVD-BOXセット

(バンダイビジュアル) 1名

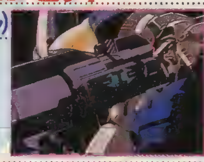
▶「Ζガンダム」のDVD-BOX全3BOXをすべてセットにして。



⑭機動戦士ガンダム OVA・DVDセット

(バンダイビジュアル) 1名

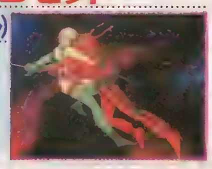
▶「ガンダム」シリーズのOVA作品のDVDをセットで（※1）。



⑮機動戦士ガンダム 劇場版DVDセット

(バンダイビジュアル) 1名

▶「ガンダム」シリーズ劇場公開作のDVDをフルセットで（※2）。



応募方法

Quiz クイズ

2月8日発売の電撃PlayStationは〇〇〇号

アンケート

何を見てこのプレゼントを知りましたか？

〒101−8305
東京都千代田区
神田駿河台1−8
東京YWCA会館6F
(株)メディアワークス
電撃Play Station編集部
「200号」プレゼント係

3月8日(金)
当日消印有効

※このプレゼントは、P196の「大感謝！200号記念スペシャルプレゼント」とは応募方法が異なりますのでご注意ください。

※1：2002年2月現在に発売されている以下のタイトルになります。機動戦士ガンダム0080　ポケットの中の戦争①〜②、機動戦士ガンダム0083　STARDUST MEMORY ①〜④、機動戦士ガンダム／第08MS小隊①〜④

※2：2002年2月現在に発売されている以下のタイトルになります。機動戦士ガンダムⅠ／特別編、機動戦士ガンダムⅡ哀・戦士／特別編、機動戦士ガンダムⅢ・めぐりあい宇宙／特別編、機動戦士ガンダム／第08MS小隊 ミラーズリポート、機動戦士ガンダム0083ージオンの残光ー、新機動戦記ガンダムW EndlessWaltz／特別編、機動戦士ガンダム 逆襲のシャア、機動戦士ガンダムF91



MESSAGE FROM SCE



常に、新しいということ。

DPS200号記念企画の先頭を切って御登場いただくのは、SCE取締役会長・丸山茂雄氏（写真左）。ゲーム業界では「ハードの久多良木氏（SCE社長）、ソフトの丸山氏」と称される、わかりやすくいえば〝SCEのスゴイ偉い人〟だ。そんな偉い人に、読者を代表して、弊誌編集長・渡部雅人がお会いし、メッセージをいただいた。

丸山氏にお会いする

SCEのパーティでは、最後に丸山氏の御挨拶がある。そのお言葉は、いつもクリエイターへの優しさとソフトへの敬意にあふれた、暖かなものだ。ゲーム雑誌の編集者も、パーティは中座することが多いくせに（一刻も早く編集部に戻って原稿を書かなければならないからだ）、丸山氏の御挨拶だけはしっかり聞いて帰る。楽しみにしているといってもいいだろう。「俺たちは間違ってないな」「よし、明日もがんばろう」――照れくさい話だが、そんな素直な気持ちになれる御挨拶なのだ。だからこそ、丸山氏にはぜひ200号の誌面に御登場いただきたかった。PSが目指してきた/PS2が目指す〝マインド〟を感じてほしい。



▲昨年12月のクリスマスパーティで、聖歌隊をバックに御挨拶される丸山会長。

ゲームを楽しんで、クリエイターのみなさんに拍手を送り続けてください。

祝二〇〇号 丸山茂雄

みなさんは雑誌の仕事をされていて、アンケートハガキや投稿ハガキなんかがあって、読者のみなさんからのレスポンスは早いですよね。でも、申し訳ないんだけど、僕はなかなかユーザーのみなさんの"顔"を見る機会がない。数字ではわかりますよ、何万の人が、このソフトを遊んでくださったとか。

でも、毎年開かせてもらっているアワード（編集部注：PlayStation Award。6月に開催されるパーティで、前年度のヒット作と、そのクリエイターが表彰される）で、一年間のソフトを改めてビデオで見たり、クリエイターのみなさんにお会いしたりすると、段々ね、昂揚してくるんですよ、気分が（笑）。そのときに、ふとユーザーのみなさんの顔が見える気がするんだな。自分もユーザーとしてプレイしていますから、ソフトをとおして、自分とクリエイターとユーザーのみなさんがつながったような気になるんですよ。それがうれしいですね、毎年。

僕たちがPlayStationのビジネスをはじめたときには、ゲーム業界ではクリエイターを前面に出すというのは、一種のタブーでした。でも、僕たちがやるからには、このゲームというエンタテインメント産業をどんどん大きくしたい、そのためには新しいソフト、これまでにはないものが絶対に必要だったんです。映画にしても音楽にしても、ユーザーのみなさんがワーッとなるような新しいものが次から次へと出てこないと、絶対に産業は大きくならない。だから、クリエイターのみなさんにどんどん（前面に）出てもらって、どんどん新しいことをやってくださいとお願いしたんです。それが功を奏して、みなさんがちょっとずつ冒険心を出していろんなソフトを、新しいジャンルのものを作ってくださった。それが、PlayStationがここまで大きなものになれた原動力だと思います。だからというかな、今、PlayStation2になって、次はネットワークというものに挑戦する時代になったわけですが、まず骨太な、ゲームとしての楽しさを追求するような新しいソフトにね、また出てきてもらいたい。あの人もこの人も、みんなが喜んでくれるだろうってソフトじゃなくてね、（同席していた編集部員を差して）ゴリゴリのゲームおたくっていわれるみなさんのためだけのソフトでもいいんじゃないかと思うんだな。グラフィックもゲームの完成度も低くてかまわない、でも、なんかいいものあるよねといえるような企画がほしいですね。

（「PSの奴隷」をめくりながら）この、熱心な読者のみなさんは、どうなんだろう。将来、ゲームを作りたい、自分もやってみたいと思ってくれてるんじゃないかな。その気持ちを大切にしながら、どうか、ゲームを楽しんで、そしてクリエイターのみなさんに拍手を送り続けてください。クリエイターは、ユーザーのみなさんにほめてもらえて、はじめて新しいもの、いいものが作れるんですよ、やっぱり。そうしていただきながら、編集部の方々には、読者のみなさんといっしょに次の300号を目指していっていただきたい。そうすればきっと、200号の今、望んでいるような、もしかしたらそれ以上のとんでもなくすごい作品が、DPS300号の誌面を飾っているんじゃないかなぁ。それが僕の願いでもあります。



略歴●'41年生まれ。'68年CBSソニーレコード【現ソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）】入社。'93年ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）設立。代表取締役副社長。'97年SCE代表取締役副会長。'98年SME代表取締役社長。'99年SCE取締役副会長。'00年SME取締役、現在に至る。'01年SCE取締役会長、現在に至る。

丸山氏にお会いして

弊誌編集長·渡部雅人

エンタテインメントの送り手が求めているのは観客の賞賛の拍手――かつてこんなに明快にエンタテインメントの一面を切り取ってみせてくれた人を、私は知らない。それだけでも、PlayStationがスタートした当時の戦略の新鮮さ、骨太さが見えてくる。また「私たち"おとな"が、たとえトータルとしてはダメでも、どこか光るものを持っている作品をちゃんと評価して認めてあげることが大切」というお言葉には、エンタテインメントをプロデュースする側に立つ者としての、覚悟のようなものが感じられた。そのエンタテインメントを伝えるメディアに身を置く私としては、大いに考えさせられ、印象に残るお言葉だった。



▲上の「祝二〇〇号 丸山茂雄」の字はもちろん、御本人直筆のもの。

200号 PlayStation & 電撃 はじめて物語

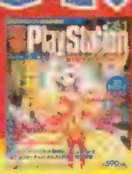
200号記念 はじめて物語 3本立て【その1】

まんが 岩瀬さとみ

電撃PlayStation（DPS）200号を記念して、はじめて物語も3本立て！　まずは特別に、SCE宣伝部の佐伯雅司氏にご登場いただき、PSの歴史を振り返っていただきました！



PSは7周年DPSも7周年 PS2は2周年 DPSは200号！ その1



PS発売以降の歴史を、主なPSのソフト、さらにゲーム業界全体の歴史もあわせて振り返ってみよう。ちなみに、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）が設立されたのは'93年10月のこと。

'94

「いち、に、さん」の掛け声とともにPSが発売されたのは12月3日。3月の3DO、11月のセガサターン（SS）、12月のPC−FXと、「次世代ゲーム機戦争」が勃発！

PSの主なソフト

- 12月「リッジレーサー」
- 12月「A.Ⅳ.evolution」
- 12月「クライム　クラッカーズ」
- 12月「極上パロディウスだ！」
- 12月「KING'S FIELD」
- 12月「モータートゥーングランプリ」
- 12月「実況パワフルプロ野球'95」

ゲーム業界のできごと

- 3月 松下、3DOリアル発売 ￥54,800
- 9月 SNK、NEO･GEO CD発売 ￥49,800
- 11月 セガ、セガサターン発売 ￥44,800
- 12月 SCE、PS発売 ￥39,800
- 12月 NEC、PC-FX発売 ￥49,800

社会のできごと　アイルトン・セナ死去、松本サリン事件、関西国際空港開港

'95

PS、SSがそれぞれ販売台数100万台突破、本体価格の値下げと、激しい競争を繰り広げていく。ちなみに『ドラクエ』の前作『VI』（SFC）が発売されたのはこの年。

PSの主なソフト

- 1月「ハイパーソリッド闘神伝」
- 3月「鉄拳」
- 4月「ジャンピングフラッシュ！」
- 6月「機動戦士ガンダム」
- 6月「アクアノートの休日」
- 6月「アークザラッド」
- 6月「エースコンバット」
- 9月「BOXER'S ROAD」
- 9月「信長の野望 覇王伝」
- 10月「ときめきメモリアル」
- 11月「ビヨンド ザ ビヨンド」

ゲーム業界のできごと

- 4月　任天堂、サテラビュー開始
- 5月　SS、PS相次いで販売100万台突破
- 6月　SS、￥34,800に価格変更
- 7月　PS、￥29,800に価格変更
- 7月　任天堂、バーチャルボーイ発売　￥15,000
- 11月　業界団体CESA設立
- 11月　日本語版ウィンドウズ95発売
- 11月　任天堂、NINTENDO64（64）を公開

社会のできごと：阪神・淡路大震災、野茂英雄・米ドジャース入団、地下鉄サリン事件、PHSサービススタート



PSは7周年DPSも7周年 PS2は2周年

その2

DPSは200号！

96年8月のVol.24（5号）より隔週刊化。また'97年1月よりCD-ROM付き増刊DPS-D（Vol.39）がスタート。



'96

任天堂ハードで活躍してきたスクウェアが『FFⅦ』とともにPS参入。ゲーム業界の流れを変える衝撃的な事件となった。任天堂の新ハード・NINTENDO64も登場している。

PSのおもなソフト

- 3月「鉄拳2」
- 3月「バイオ ハザード」
- 7月「ポポロクロイス物語」
- 8月「TOBAL No.1」
- 8月「ストリートファイターZERO2」
- 9月「女神異聞録ペルソナ」
- 11月「アークザラッドⅡ」
- 12月「クラッシュ・バンディクー」
- 12月「パラッパラッパー」
- 12月「ワイルドアームズ」
- 12月「レイジレーサー」

ゲーム業界のできごと

- 2月　スクウェア、PS参入発表
- 2月　『ポケットモンスター赤・緑』(GB)発売
- 3月　SS、￥20,000に価格変更
- 6月　PS、￥19,800に価格変更
- 6月　任天堂、64発売　￥25,000
- 7月　任天堂、ゲームボーイポケット発売
- 8月　第1回東京ゲームショウ開催
- 11月　デジキューブによるゲームのコンビニ流通開始
- 11月　キーチェーンゲームたまごっち発売

社会のできごと　O-157による集団食中毒、アトランタオリンピック

'97

『ドラゴンクエストⅦ』PS発売の発表、『FFⅦ』の350万本超のヒットによって、市場でのPS優位が確実に。セガとバンダイという大型メーカー同士の合併発表～解消なんてことも。

PSの主なソフト

- 1月「I　Q.」
- 1月「FINAL FANTASY Ⅶ」
- 5月「がんばれ森川君2号」
- 6月「ファイナルファンタジータクティクス」
- 7月「ダービースタリオン」
- 7月「みんなのGOLF」
- 7月「モンスターファーム」
- 7月「サガ フロンティア」
- 12月「電車でGO！」
- 12月「グランツーリスモ」
- 12月「チョコボの不思議なダンジョン」

ゲーム業界のできごと

- 1月　エニックス、「ドラクエⅦ」のPS発売を発表
- 1月　セガとバンダイが合併合意を発表
- 3月　64、￥16,800に価格変更
- 5月　セガ・バンダイ、合併合意を解消
- 6月　松下のM2、ゲーム機としての発売を断念
- 8月　「ポケモン」出荷620万台を突破し、国内最大のヒット
- 9月　松下、98NXを発表し、PCの独自路線にピリオド
- 10月　ゲームボーイの生みの親・横井軍平氏死去
- 11月　アナログコントローラ同梱のPS、￥18,000で発売

社会のできごと：香港返還、ダイアナ元英王妃死去、映画「タイタニック」



PSは7周年DPSも7周年 PS2は2周年 その3 DPSは200号!



[illegible]

'98

仏サッカーワールドカップ効果でサッカーゲームに人気が集まる。また本年、翌年と続いた『ビートマニア』を中心とする"音ゲー"ブームも話題に。

PSの主なソフト

- 1月『バイオハザード 2』
- 2月『ゼノギアス』
- 3月『パラサイト・イヴ』
- 3月『鉄拳3』
- 5月『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3』
- 6月『XI[sái]』
- 7月『BRAVE FENCER武蔵伝』
- 9月『メタルギアソリッド』
- 10月『ビートマニア』
- 12月『R4』
- 12月『クラッシュバンディクー3』

ゲーム業界のできごと

- 1月 SCE、公正取引委員会より排除勧告
- 2月 SCE、PS用小型PDAを発表
- 5月 セガ、ドリームキャスト(DC)発表
- 6月 メーカー5社が中古ソフト販売業者を提訴
- 10月 バンダイ、Wonder Swan発表
- 10月 任天堂、GBカラー発売
- 10月 SNK、NEO GEOポケット発売
- 11月 セガ、DC発売 ¥29,800

社会のできごと 長野冬季オリンピック、仏サッカーワールドカップ、和歌山毒物カレー事件

'99

SNKに続きバンダイもハード参入、『ポケモン金・銀』(GB)のヒットと携帯機市場が一気に華やかになった。ポケットステーション発売もこの年。一方PS後継機の情報が業界を騒がせた。

PSの主なソフト

- 2月『FINAL FANTASY Ⅷ』
- 4月『DANCE DANCE REVOLUTION』
- 4月『スーパーロボット大戦F完結編』
- 5月『エースコンバット3』
- 6月『俺の屍を越えてゆけ』
- 7月『どこでもいっしょ』
- 7月『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』
- 7月『DINO CRISIS』
- 7月『みんなのGOLF2』
- 9月『バイオハザード3』
- 12月『グランツーリスモ2』

ゲーム業界のできごと

- 1月 SCE、ポケットステーション発売
- 1月 PS、¥15,000に価格変更
- 2月 SCE、東芝共同開発によるCPU「エモーション・エンジン」発表
- 3月 バンダイ、Wonder Swan発売
- 3月 SNK、NEO GEOポケットカラー発売
- 5月 任天堂、松下、IBMと提携し次世代機「ドルフィン」発表
- 6月 DC、¥19,900に価格変更
- 9月 任天堂、GBアドバンス発表
- 9月 SCE、PS2を公開

社会のできごと 台湾大地震、茨城県東海村核燃料施設で臨界事故



※マンガ中に出てくるPS2の販売台数は、電撃マーケティング室調べによるものです。※ブロードバンドユニット・これまでPlaystation.comで先行販売されていた「HDDユニット」の名称が変更されたものです。

PSは7周年DPSも7周年 PS2は2周年

その4

DPSは200号!



'00年10月(Vol.157)は「ガンパレード・マーチ」大特集で話題に(写真)。そして'02年、今号でついにVol.200を迎える。

'00

この年の(平成12年)3月4日、PS2が発売。しかししばらくはソフトが売れない状況に苦戦する。業界全体が低迷するなか、マイクロソフトが家庭用ゲーム機参入を発表。

PSの主なソフト

- 2月『ベイグラント ストーリー』
- 2月『機動戦士ガンダム ギレンの野望』
- 3月『リッジレーサーV』
- 3月『鉄拳タッグトーナメント』
- 3月『決戦』
- 6月『ぼくのなつやすみ』
- 7月『FINAL FANTASY IX』
- 8月『ドラゴンクエストVII』
- 9月『ガンパレード・マーチ』
- 9月『劇空間プロ野球』
- 12月『機動戦士ガンダム』

ゲーム業界のできごと

- 1月 スクウェア、プレイオンライン(POL)の概要発表
- 3月 PS2発売 ¥39,800
- 3月 マイクロソフト、Xbox発表
- 5月 セガ、開発部門を分社化
- 7月 SCE、PSone発売 ¥15,000
- 8月 任天堂、ゲームキューブ(GC)発表
- 10月 セガ、他社ハードへのソフト供給を発表
- 12月 バンダイ、Wonder Swanカラー発売

社会のできごと 新潟少女監禁事件、福岡少年バスジャック、雪印集団食中毒、三宅島噴火、シドニーオリンピック

'01

「セガのDNAは生き続ける」のフレーズとともに、セガが家庭用ハードから撤退。PS2が活況を迎え、ゲームキューブ登場。'02年にはXboxも発売を迎える…。

PSの主なソフト

- 1月『鬼武者』
- 4月『グランツーリスモ3』
- 7月『FINAL FANTASY X』
- 7月『みんなのGOLF3』
- 8月『デビル メイ クライ』
- 9月『エースコンバット04』
- 9月『真・三國無双2』
- 11月『Rez』
- 11月『メタルギアソリッド2』
- 12月『機動戦士ガンダムDX』
- 12月「ジャック×ダクスター」

ゲーム業界のできごと

- 1月 セガ、DCの本体製造中止を発表
- 1月 NTTドコモ、iアプリ対応携帯電話発売
- 3月 任天堂、GBアドバンス発売
- 4月 エニックス、スクウェア、ナムコ提携。POL共同運営も
- 6月 PS2、¥35,000に価格変更
- 9月 任天堂、GC発売 ¥25,000
- 11月 Xbox、GC北米で相次いで発売
- 11月 PS2、¥29,800に価格変更

社会のできごと 小泉内閣発足、狂牛病問題、イチロー米大リーグにて活躍、米同時多発テロ



ついにできたを
koei
歴史シミュレーションゲーム
三國志VIII
新たに2タイトル登場!
コーエー定番シリーズ
¥1,500(税抜)
new 緻密なファンタジー世界が自在に展開!
ゼルドナーシルトSpecial
new 近世の扉を開いた織田信長の生涯!
織田信長伝
好評発売中
コーエーの三國志ゲームラインナップ
ゲームボーイアドバンス版 三國志 ●価格 6,800円
携帯電話コンテンツ SKY 三國志 ●月額 300円／配信中
パソコン版 new 三國志VIII パワーアップキット ●Windows®95/98/Me/2000/XP・Windows NT®4.0版：価格 5,800円
三國志VIII with パワーアップキット ●Windows®95/98/Me/2000/XP・Windows NT®4.0版：価格 13,800円



集え。あまたの猛々しき魂。
全武将プレイシステムがさらに進化。
600人を越えるドラマチックな人生を体験
新身分「都督」、土地を持たない「放浪軍」など、
身分ごとのゲーム展開がいっそう多彩に
武将の能力に「戦法」を追加。「火矢」「奇襲」
「妖術」など、戦闘時に強力な効果を発揮
「義兄弟」「好敵手」「仇敵」など、多様な人間関係を表現。
さらには美姫との「結婚」も可能
●三国志の時代を思う存分楽しめる、54本のシナリオを用意
●81種類のアイテム、約100種類あるイベントのコレクション機能を搭載
攻略本『三國志VIIIコンプリートガイド 上・下』
○2月中旬同時発売／各 1,400円
対応
絶賛発売中
PlayStation®2 ●9,800円
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
NO RESALE
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000（TVゲーム）・TEL.045-561-1100（PCゲーム）
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。■「J−SKY」はジェイフォングループの商標です。
■Windows®/Windows NT®は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー®
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861（代）

DENGEKI SCOOP

電撃特報 1

あずまんが大王 AZUMANGA-DAIOH が……ドンジャラなの…



はーい、みんな静かに〜。兄弟誌(電撃大王)で現在好評連載中の「あずまんが大王」が、なんとドンジャラになって登場しまーす!……え? ドンジャラってなんだって? なにいってるんですか、ドンジャラといったら小さい頃誰もがやった、あの名作TBLですよー!

AZUMANGA-DAIOH AZUMANGA-DAIOH AZUMA

ゲームになります!

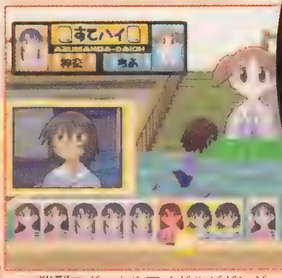


ドンジャラといえば、麻雀と同じように卓上でプレイするアダルティーな（オトナしい）TBL。でもそこへ「あずまんが大王」がプラスされたから、さあ大変。大阪が回るわ、ともが飛ぶわで、もうただのドンジャラではないのです！　第１報となる今回は、ゲームのポイントと12人の登場キャラを紹介しつつ、お得な情報をお届けしていくですにょ。



PS	あずまんがドンジャラ大王
TBL	▶バンダイ ▶¥4,800 ▶MC（1ブロック）

4月発売予定



▲猫型ロボットやアイドルがドンジャラになるこの時代。「あずまんが」も負けられません。

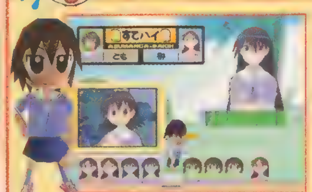


ドンジャラは麻雀じゃないから未成年でもOK!

ゲームは突然「どんじゃら大会」が開催されることになったところからスタート。なんでも、学校や外で出会った者同士でドンジャラをし、５人勝ち抜いた人にはバンダイから賞金が出るとか（謎）。ここでは、ゲームのポイントを紹介。



SDキャラもかわいく動きますよ



卓上にはポリゴンで描かれたSDキャラがチョロチョロと動いています。意味はないけどかわいいです（笑）。

◀ともちゃんは牌をチョップで落としたりします。

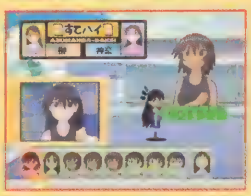
アルバムモードもありますよ

ゲームにはストーリー、フリー対戦、アルバムの3つのモードを用意。ストーリーモードをクリアしていくことで、ごほうびCGがアルバムに追加されていきますよ。

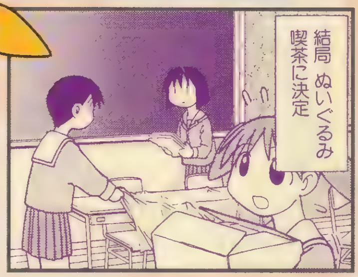


個性的な"役"が満載ですよ

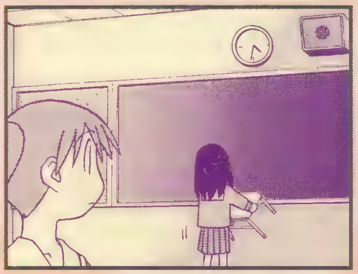
ドンジャラは基本的に同じ柄の牌を3組そろえればOK。このゲームでは「とも+大阪+神楽=ボンクラーズ」という役などがあります。

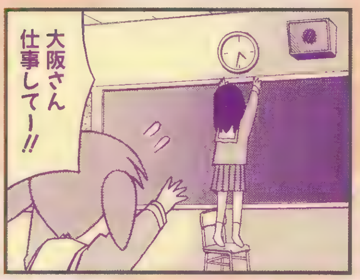


◀「神楽+かおりん=？」さてなんて役でしょう。





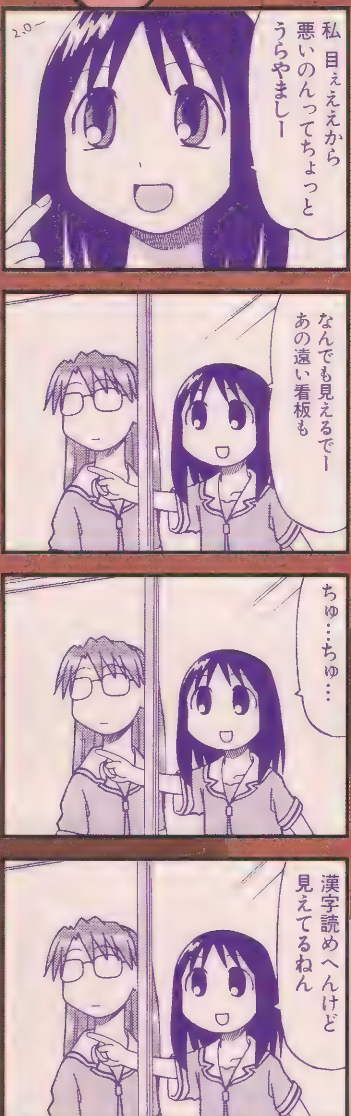




AZUMANGA-DAIOH　AZUMANGA-DAIOH　AZUMANGA-DAIOH

女子高生とか好きだから…

ちよの父です



父 Chi chi

榊さんの夢に出てきた、ちよちゃんのお父さん。人の悩みを聞くのが好き（でも聞くだけ）で、感情によって体色が変化する。また、空も飛べ、弾丸も跳ね返す。

ちよ Chiyo

10歳のときに高校に編入した、超天才少女（現在12歳）。その上、料理も得意という完璧超人。でも運動と早口言葉は苦手。本名：美浜ちよ。

榊 Sakaki

長身でスポーツ万能、勉強もできる優等生。クールな性格だけど、かわいいものには目がない。大の猫好きだが、なぜか必ず逃げられる。

神楽 Kagura

自称、榊さんのライバルでスポーツ万能少女。しかし大阪、ともと並び勉強の成績は悪く「ボンクラーズ」の称号を持つ（本人は否定）。

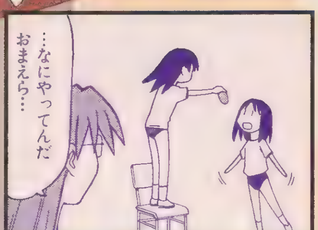
大阪 Osaka

スポーツ、勉強ともに苦手で、いつもボーっとしている天然ボケの少女。あだ名は大阪からの転校生だから大阪（ともが命名）。本名は春日歩。

とも Tomo

大阪が天然なら、こっちは本物（笑）。元気とやる気だけは誰にも負けないスーパー大暴走少女。かなり負けず嫌いな性格。本名は滝野智。

4月からのTV番組も忘れてはならない



アニメシアターX（AT-X）ほかにて放映

昨年12月末に公開された短編映画に続き、今度は4月よりアニメシアターX（AT－X）ほかにて「あずまんが大王」が放映されることが決定。なお、キャラクターデザインを担当するのは加藤やすひさ氏。ちなみにアニメシアターXとは、最新アニメを数多く取りそろえたアニメ専用チャンネル（※）のことだ！

AZUMANGA-DAIOH AZUMANGA-DAIOH AZUMA

女子高生とか好きだから…

※SKY PerfecTV!やケーブルTVで視聴可能

ここではゲームに登場する人物(＋α)を紹介しよう…

かおりん



無類の榊さん好きで、榊さんのためなら死をも恐れない。担任の木村先生の(強引な)推薦でクラス委員長をしている。名前はかおり。

Kaorin

ゆかり



黒沢先生(にゃも)の親友で、英語教師。わがまま＋自己中心的な性格で、ともと同じく負けず嫌い。朝が非常に弱い。本名は谷崎ゆかり。

Yukari

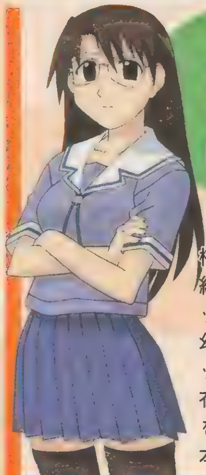
にゃも



体育教師でゆかり先生の親友(保護者?)。彼女には弱みを握られているらしい。面倒見がよく、生徒に人気がある。本名は黒沢みなも。

Nyamo

よみ



ちよちゃん、榊さんと並ぶ成績優秀なメガネッ娘。ともとは幼なじみで、ツッコミ役的な存在。最近は体重を気にしている。本名は水原暦。

Yomi

木村先生



女子高生が好きだから先生になった、古文の教師(かおりんのクラス担任)。一見変態だが実は善人で、キレイな奥さんと娘さんがいる。

Kimura

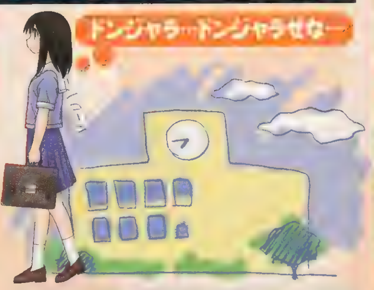
忠吉さん



ちよちゃんが飼っている、フランス生まれのおとなしい大型犬(犬種はグレートピレニーズ)。ちよちゃんを乗せて歩くことができる。

Tadakichi







4コマの続きが気になるのなら単行本を買いなさい

「あずまんが大王」全3巻好評発売中！





「あずまんが大王」は、一冊680円(税別)！ 全巻買ってもたったの2142円！ このなかに彼女らの魅力(?)の約2年間が詰まっています。

AZUMANGA-DAIOH AZUMANGA-DAIOH

女子高生とか好きだから…

SCOOP 電撃特報 2



完成直前

キャラクター、システム、ストーリー『リーヴェル』の魅力を総まとめ!!

3月20日に発売が決定した『リーヴェル』。今回は、今までに判明した情報をまとめて紹介。冒険に出る日を心待ちにしているファンは要チェックだ!!



リーヴェルファンタジア マリエルと妖精物語

CHARACTERS ■キャラクター■

マリエルの冒険を助けてくれたり敵対したりと、さまざまなタイプのキャラが登場。どんな形でマリエルにかかわってくるのか、プレイ前にチェックしておこう。





△失踪した父親に代わり、妖精使いとして働くことを決心するマリエルの未来は!?

借金をかかえた見習い妖精使い

マリエル・ウッドワース

マリエルと暮らす家の妖精

▼アルフレッドとはウマが合わないらしく、彼にはキツイ態度で接する。



フィオナ



CHECK

ウッドワース家 妖精の樹を守る一族

マリエルの家が代々守り抜いてきた"妖精の樹"。この樹には、妖精を誕生させることができる神秘的な力がある。妖精使いの一族は、何かあっても手放すことは許されない。





自然・妖精とのふれ合いを描く どこか懐かしいストーリー

人間と妖精の交流のかけ橋となる妖精使いの物語――

依頼をこなして借金を返済しながら、世界から消えつつある妖精たちを救う……。そんなコミカルタッチながらも、しっかり芯の通った物語が展開される本作。今回は完成直前のROMをもとに、世界やゲームシステムの詳細に迫る。予約済みの人も、気になっている人も見逃すな!!

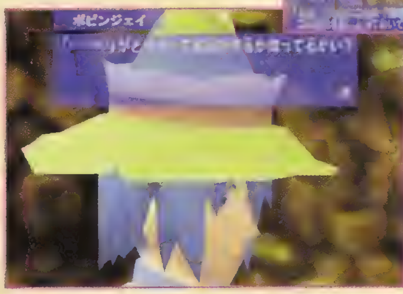
リーヴェルファンタジア ～マリエルと妖精物語～

PS2 RPG
- ▶ビクターインタラクティブソフトウエア
- ▶¥6,800
- ▶MC2（73KB）

3月20日発売予定



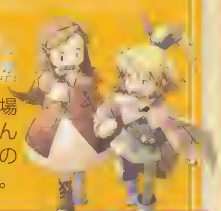
▲街の人々から依頼を受けて報酬をもらい、借金を返済していくことになる。



◀マリエルの前に現れた、謎の吟遊詩人と妖精。彼らとマリエルを中心に物語は進む……。

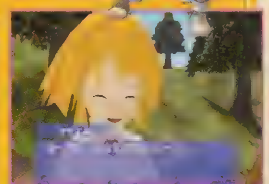
ところで 『リーヴェルファンタジア』ってどんなゲーム？

ACT要素



依頼は、妖精使いしか行けない場所で、アイテムを探すものがほとんど。そこではジャンプや泳ぐなどのACTを駆使して進むようになる。

生かしたグラフィック

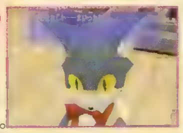


人物だけでなく背景までもが原画のテイストを生かしたあたたかい雰囲気。戸部淑氏の魅力的なタッチを3DCGで完全再現!!

悪徳高利貸し!?



アルフレッド



▶人でなしと言われ、動揺するアルフレッド…。

CHECK ハミルトン商会

貸した商会。妖精の樹も担保にして取り上げようと、アルフレッドを派遣してくる。

そのほかにも…

メインキャラ以外にも、たくさんの人物が登場。彼らはどのように物語にかかわってくるのだろうか？

チャンドラー



いかけている捜査官。この街に手がかりが

マリエルの敵？味方？



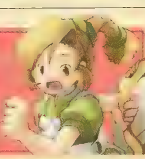
CHECK 謎の妖精使い

マリエルの前に、次々と現れる妖精使いたち。はじめは友好的に接

レベッカ

親友たち

キャシー



ヘイゼル



よき協力者

エリック



ドルチェ

ポピンジェイ



CHECK マリエルたちが暮らす街、オークベリーの街

パン屋や合成屋のほかにも、教会や酒場など生活に欠かせない施設が多数ある。もちろんここでも仕事の依頼が発生するのだ。



STORY ■ストーリー■

父親の残した借金を返済するため、マリエルは今日も働きます。



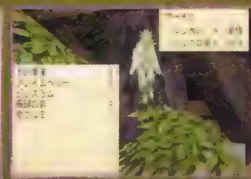
世界で失われつつある妖精の樹を救うため、ほとんど家に帰ることがないマリエルの父親。そんなある日、人の言葉を話す黒猫アルフレッドが、父親の借金の取立てにやって来た。返済の期限は10カ月。返済できなかった場合は家だけでなく、妖精の樹も没収するとのこと。フィオナの提案もあり、借金返済のため父親の仕事を始めるマリエルは、各地を冒険するうちに妖精使いとしての本当の使命に気づいていく。

CHECK 妖精使いだけが妖精とコンタクトできる

妖精とは自然界の精霊＝象徴であり、人間の心（願い）が生み出したもの。彼らは各地に生息する野生妖精、マリエルが生み出す技能妖精、奇跡が起こると生まれる奇跡妖精の3種類に分けられる。妖精使いだけが、彼らとコンタクトして力を借りることができる。



◀妖精の樹に願いの蕾（つぼみ）が付くと、さまざまな力を持つ奇跡妖精が誕生。



▲奇跡妖精は、マテリアルを与えたりコミュニケーションすることで成長していく高位妖精だ。

WORLD ■ワールド■

マリエルが冒険をする世界には、まだ誰も知らない場所がたくさん存在する

冒険の舞台はオークベリーの街を中心に、いろいろな場所が広がっている。ここでは序盤でマリエルがよく足を運ぶことになる、メインエリアをピックアップして紹介。どこに何があるが、ここで把握しておこう！



■ウッドワース家

妖精の樹を中心に建っているマリエルの家。現在はアルフレッドに没収されているため、マリエルたちは父親の仕事小屋に住んでいる。ここでは妖精を誕生させたり、フィオナから情報を聞くことができる。またセーブもここで行うことになる。





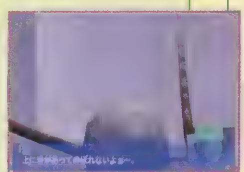
▲▶仕事小屋は、妖精の樹と一体になって建てられている。

■ハーブ園

マリエルをかわいがってくれているイエッタおばあちゃんと、その孫のヘイゼルとローアンが住んでいる。さまざまな事件がここから起こる。

■迷いの森

最初に足を踏み入れることになるダンジョン。普段は霧に包まれており、妖精使いでないと奥に進めない。ここには合成のもとになるマテリアルが豊富に眠っている。



▲多彩な仕掛けが、マリエルの行く手を阻む。

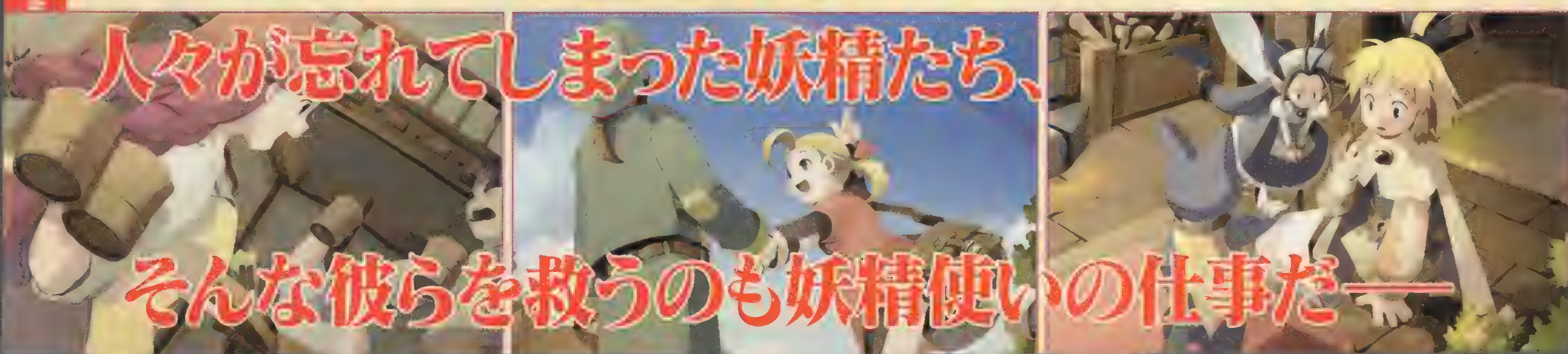
■噴水広場

街の中心にある噴水広場。ここには酒場、パン屋、合成屋、雑貨屋などの商店が軒を連ねている。こまめに足を運んで、仕事の依頼をたくさん見つけよう。





▲◀あるアイテムを一定数渡すと報酬が!!



人々の願いをかなえ、リッパな妖精使いになったとき、奇跡はきっと起こる――



SYSTEM ■システム■

妖精使いとしてお金を稼ぐため ダンジョンへマテリアルを探しに行く

マリエルの目的は、毎月一定額の借金をアルフレッドに返済すること。1カ月の返済が終了すると、父親が持っていた妖精のレシピを返してもらえるのだ。ここでは借金返済までの流れを、ポイントごとに紹介する。また、探索中に行うアクションについてもピックアップしよう。



ゲームの基本的な流れ

- オープニング
- 1.依頼を引き受ける
- 2.依頼を達成する
- 3.借金(1カ月分)を返済する
- シナリオクリア
- エンディング

(1カ月間 / 繰り返し)

1.依頼を引き受ける

まずは街に住む人から、仕事の依頼を引き受けよう。序盤に発生する依頼の大半は、「ダンジョンで○○を採取してくる」といったものだ。

2.依頼を達成する

依頼を受けたら、生み出した技能妖精の力を借りてダンジョンの奥へ。依頼の品を見つけて依頼主に渡せば、成功報酬がもらえるのだ。

3.借金(1カ月分)を返済する

ある程度お金をためたら、マリエルの家にいるアルフレッドに1カ月分の借金を返済。すべて返済が終われば、次の月へと進むことになる。

……次の月へGO!

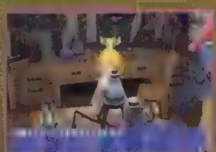
CHECK 探索に欠かせない2つのポイントをCHECK!

その1 妖精の使い方

炎や風を生み出したり、怪力を与えてくれる技能妖精は、装備して召喚することで、初めて力を借りることができる。ただし妖精を召喚するときは、マリエルのAPを消費するのだ。



▼APゲージは敵から攻撃を受けることで増える。



▲ときには街の中で妖精の力を使う場面も!



▼ダンジョン内にはHPとAPを回復できる花がある。

その2 ダンジョンを探検しよう!

マテリアルの眠るダンジョンは、高低差の激しい構造になっている。ジャンプしたりツタを上ったりといろいろなアクションをこなし、奥へ進んでいこう。







▲ダンジョンの探索中に、[illegible]マテリアルを発見!!



フィオナの耳より『リーヴェル』 4月7日イベント開催よ!

今回は大ニュースが2つもあるの。最初はねぇ……パンパカパーン! 私たちの声をあててくださった声優さんたちのラジオ番組のイベント「ESアワーイベントのおじかんfeaturingリーヴェルファンタジア」が4月7日に東京は虎ノ門ニッショーホールにて開催決定!! 当日の出演は金月真美さん、野田順子さん、有島モユさん、水樹奈々さん、豊嶋真千子さん、牧島有希さん、バカボン鬼塚さん。チケットの発売は2月14日から。この件に関するお問い合わせと、チケットの販売は欄外の各店舗にて。お問い合わせは下記まで(※1)。そしてもう1つ。『リーヴェルファンタジア』公式hp開設! ここでしか見られない、声優さんたちのアフレコレポートほか、ファンのみんなが書き込める掲示板も設置(予定)! アドレスは欄外を参照ぅ!(※2)





※1「ESアワーイベントのおじかん」チケット発売. 2002年2月14日より、都内アニメイト各店舗、アニメイト名古屋店、チケットぴあの各販売所。
この件に関するお問い合わせは、ムービックプロモートサービスTEL:03-3530-1461まで。
※2『リーヴェルファンタジア』公式hpアドレス●http://www.vis.co.jp/mariel/index.htm

再始動——。

AD2053年を舞台に展開するドラマチックAVG!
4月の発売に向け、ついにその全貌が明らかになる……

昨年8月の発表以来、長く情報が途絶えていた本作だが、4月の発売に向けいよいよ本格始動!そこで今回はあらためて、独自のゲームシステムとともにキャラクター、世界観をまとめて紹介。本作のさまざまな魅力に触れてもらおう!

近未来の地球圏で展開される、これまでにないSFアドベンチャー

地球—火星間に定期就航便が結ばれる時代。プレイヤーは特殊部隊「シャドーソード」のリーダーとなり、テロリストによって引き起こされる数々の難事件を解決していく。ドラマチックなストーリー、練り込まれた世界観、そして独自の「サーヴィランスシステム」。魅力的な要素を満載した、注目のAVGだ。



SURVEILLANCE 監視者™
[サーヴィランス]

PS2	サーヴィランス 監視者
AVG	▶SCE ▶¥5,800 ▶MC2(163KB)

4月発売予定



◀場面によっては、激しい戦闘シーンが展開される！

SYSTEM

システム

ゲームとアニメーションの新しい融合

このゲームは、通常のAVGのようにコマンド選択式ではない。リアルタイムで現場の映像が流れる複数のモニターを監視。変化する状況に気を配り、画面内のターゲットを選択、解析するのだ。これにより、アニメーションをただ"見る"だけではなく、見るべきものを"選択"し、その内容に"介入する"ことが可能となっている。

これがゲーム画面

選択したターゲットを解析

▼サブモニターから1つだけ選んで映す。このモニターでないとターゲットを解析できない。



最大6本のアニメーションが同時進行

▲サブモニターは最大6つ用意。それぞれ別のアニメーション（場面）が進行している。

ゲームの流れ

- チャプター1：ブリーフィング（ムービー）
- チャプター1：リアルタイムステージ（プレイ部分）
- 失敗 → BADエンド（ムービー） → チャプターリポート
- 成功 → クリア（ムービー） → チャプターリポート
- チャプター間：（ムービー）
- チャプター2：ブリーフィング（ムービー）
- 以下チャプター6まで

[サーヴィランスシステム]を理解する3つのKEYWORD

ではこのシステムにそって、実際にプレイヤーは何をするのか、さらに詳しく見ていこう。次の3つのキーワードと、その内容をチェック！

KEY WORD 1【監視する】

あらゆるシーンに目を光らせる！

まずプレイヤーが行うのは、それぞれの現場を映している各モニターを、よく監視すること。どの現場でどんな事態が発生しているのか把握していなければ、決して任務達成はできない。現場の状況は刻々と変化するので、それらに気を配りながら監視を続けよう。

KEY WORD 2【切り替える】

最重要のモニターを探し出せ！

モニターは、最大で6つ用意されている。そのうち、どのモニターを中心に見る（メインモニターに切り替える）のかは、プレイヤーの判断にゆだねられる。どのようなときに、どのモニターに注視すべきかが、クリアへの重要な要素となるのは間違いないだろう。

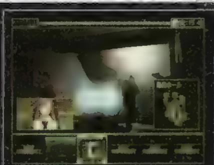
KEY WORD 3【解析する】

必要な情報を入手する！

メインモニターに映されるターゲットを選択し、解析する。解析は、ターゲットにカーソルを合わせてクリックすれば完了。それについての情報を得たことになる。任務達成に必要な情報を得ないとクリアにつながらないのだ。



●モニターにはさまざまな情報が映される



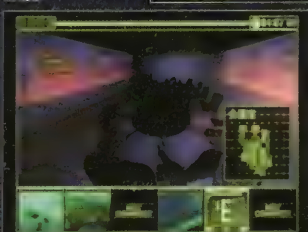
ティムのアドバイス

▶作戦進行中に、ナビゲーターのティムから現場の変化が伝えられる場面も。



常に変動するモニター数

▶モニターの数は、新たに設置されたり、また破壊されるなど、常に変動する点にも注意。



何もないところでも……

◀思わぬ情報があることも？

●複数のモニターで同時に物語が進行



Aモニター

◀このモニターでは、まだ事件を示すべき異変は発生していない。人気もなく、見るべき情報も皆無だ。



Bモニター

◀モニターを切り替えると、テロリストらしき人物たちが集結しているのがわかる。できるだけ情報を集めろ。



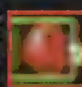
Cモニター

◀別の場所では、仲間たちが現場突入のタイミングを計っているようだ。彼らを成功に導くためには…？

モニターはいつでも切り替え可能！

●解析で気をつけたいポイント

▶解析後にこのマークが表示されたら、クリアに必要な情報である証拠。複数あるので探してみよう。



●このマークが重要！

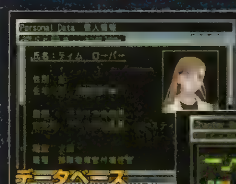


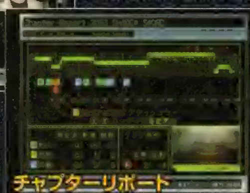
解析中はモニターが停止する

▲解析には一定の時間がかかり、その間はモニターの映像が停止する。

すべてのターゲットを解析可能

モニターには多彩なターゲットが網羅され、それら1つ1つを解析することが可能だ。クリアに必要な情報はもちろん、直接クリアには関係ない細かい情報まで幅広く用意されている。何度もプレイしながらすべての情報を集めていこう。解析した情報は、本編とは別に収録されているデータベースで、自由に鑑賞することができる。





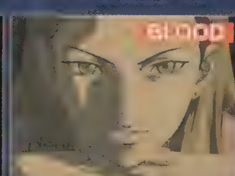
▲▶シャドーソード隊員たちの詳細なプロフィールも閲覧できる。クリア後のリポートでは解析率を表示。

CHECK!

制作担当は…………Production I.G

本作は、新感覚のAVGとして話題になった「やるドラ」シリーズの制作でもおなじみのプロダクションI.Gによって制作されている。「やるドラ」のコンセプトをさらに進化させ、アニメーションへの"介入"を実現したこの作品は、彼らがめざしていた新システムの1つの完成形ということだ。ちなみにI.Gは今年で創立15周年を迎える。これを記念したイベントなどが予定されているので、こちらの情報も今後お伝えしていこう。





▶PS2でも、「やるドラ」シリーズは2タイトルが発売されている。

『サーヴィランス』WEB上でも始動！

2月8日より、『サーヴィランス』のHPがスタート！　ゲームシステム、イラスト、詳細な世界設定などのほか、プロダクションI.Gに関する情報も予定しているので、要チェックだ！　URL http://www.scej.jp/surveillance/



◀彼らは長い特殊訓練を経て、この部隊へ配属された。

キャラクター CHARACTER 過酷な運命に挑む主人公とその仲間たち

物語の中心となるのは、それぞれの専門分野に秀でた精鋭たちが集結している対テロ専門の特殊部隊・シャドーソードだ。ここではプレイヤーが操ることになる主人公・榊悠輔と個性豊かなメンバーたちを紹介していこう。



シャドーソードの頭脳でありチームリーダー
榊悠輔
CV：鈴村健一

プレイヤーの分身であり物語の主人公。隊結成にあたり「サーヴィランスシステム」を運用するのに最も適任と判断され、隊長となった。冷静で判断力に優れており、隊員からの信頼も厚い。隊の頭脳であり、すべての作戦の成否は、彼の判断にかかっているといっていい。

ナビゲーターとして榊をサポートする
ティム・ローパー
CV：雪乃五月

部隊のナビゲーションを担当する。主な任務は、榊が解析したデータを軌道ステーションなどで管理し、現場にいる各隊員に通達することである。作戦中には榊に対し、的確なアドバイスをしてくれることもある。頼れる存在だ。

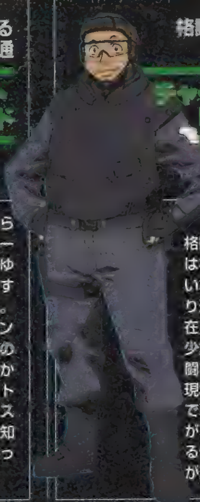
あらゆる能力に秀でたシャドーソードの重鎮
ネッド・ハーディ
CV：梁田清之

実際に現場で作戦を実行する実動部隊のリーダー。現役軍人でありつつ、軍の教育センターで後進の指導に当たっていたが、実戦での経験を買われ部隊に招集された。作戦時におけるその行動力は、隊のなかでもずば抜けている。



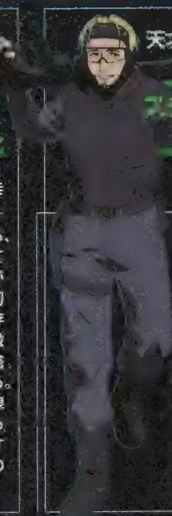
あらゆる機械に精通
エドワード・ウィンフィールド
CV：長島雄一

携帯機器から大型コンピュータまで、あらゆる機械に精通する電子戦要員。「サーヴィランスシステム」の基礎実験の頃からプロジェクトに参加し、システムに対する知識を豊富に持っている。



格闘戦のプロ
チャーリー・ヒックス
CV：小西克幸

小柄ながら、格闘戦に関しては右に出る者がいない部隊の切り込み隊長的存在。とくに、微少重力下での格闘を得意とする。現場では最前線で戦おうとするが、やや突出する傾向があるのが難点だ。



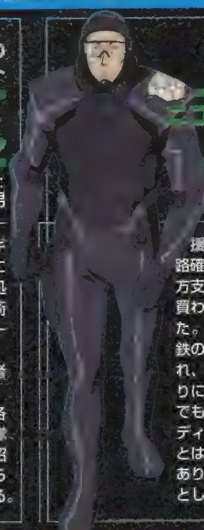
天才的な狙撃手
スティーブ・ルモンド
CV：松本保典

かつてオリンピックにも出場したことがある、狙撃のスペシャリスト。腕前は確かだが、ほかの部隊から常に引き抜きの誘いがかかっている。そのため、少々自信過剰の傾向があるのがタマにキズ。



爆発物のスペシャリスト
モーリス・ピラル
CV：飛田展男

配属前はイギリス特殊部隊に在籍。爆発物処理の知識、技術に関しては超一流の同僚でも、彼に匹敵する者はいなかった。その腕前は、各国の対テロ部隊に教官として招かれることからも明らかである。



静かなる鉄の壁
ニコラス・ガンプ
CV：藤原高志

援護射撃、進路確保など、後方支援の能力を買われ配属された。「静かなる鉄の壁」と呼ばれ、仲間から頼りにされる存在でもある。ハーディと同様、もとは軍の教官であり、隊の重鎮として活躍する。

ZOOM UP! 特殊部隊シャドーソード

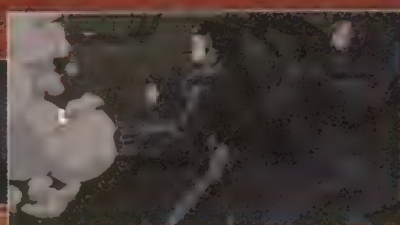


◀榊とハーディは、苦楽をともにしてきた戦友だ

特殊部隊・シャドーソードはAD2051年に設立。メンバーはいずれも格闘術や爆発物処理など、各分野に秀でたスペシャリストであり、世界各国で活躍していた逸材ばかり。なお、部隊の正式名称は「外太陽圏方面隊第3師団第19特科連隊特務機動分隊」。半官半民の出資によって成り立っているのが大きな特徴であり、月軌道ステーションに本部を設置。宇宙の平和を管理する組織I-CDSSの管轄下に置かれている。AD2054年、地球と火星を結ぶスペースプレーン就航にともない、その警護を主任務とするにいたるが、物語はその前年、彼ら隊員たちが3年におよぶ訓練を受け、人質救出作戦を想定した最終模擬演習に挑むAD2053年からはじまる。

▼隊員たちは常に複数で行動し、任務に当たる。







◀▲隊としての実績はまだ浅いものの、メンバーの結束は固い。しかし、彼らがこれから遭遇するのは、想像もつかないほどの一大事件だった……。



▶物語では、さまざまな立場の人物が複雑に絡み合う。

組織

STRUCTURE

物語にかかわる組織と人物たちをチェック！

特殊部隊・シャドーソードのほかにも彼らと敵対するテロ組織などさまざまな組織、人物たちが登場する『サーヴィランス』。ここでは綿密に構築されたゲームの世界観をより深く知るために主要組織の紹介とそれらの相関図を紹介しよう。

人類の叡智(えいち)が結集した宇宙を守る平和維持組織

I-COSS

International Cosmic Security System

宇宙の平和維持を目的に設立された組織。元は地球接近天体監視協会の呼びかけで、各国の宇宙開発機関が集まって作られた「共同宇宙観測システム」がはじまりである。月や火星の軌道上に複数の宇宙ステーションを持ち、あくまでも平和利用を前提として、独自の軍事力を有している。

ハリス・ライアン



特殊部隊 シャドーソードを管轄する、航空宇宙管制局の局長。「サーヴィランスプロジェクト」の責任者であり、リノの父親でもある。

クラウディオ・ストラピア



I-COSSの司法局特別査察官。シャドーソードが受ける模擬演習の際には、人質の大使館職員役として参加する。ハーディの恋人でもある。

技術協力

●サーヴィランスシステムの譲渡

管理下 ●平和維持活動の一環

一流の精鋭たちが集う対テロ特殊部隊

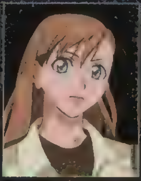
シャドーソード

Shadow Sword

地球と火星を結ぶスペースプレーン就航を控え、その護衛を主目的として結成された特殊部隊。I-COSSの管理下でＡＤ2051年に設立され、約3年にもおよぶ訓練をへて、ついに現場へ投入されることになる。隊員個々の高い能力と、最新鋭の警備システムであるサーヴィランスシステムは、あらゆる局面にも柔軟な対応を見せる。



榊 悠輔



ティム・ローパー



ネッド・ハーディ

部隊専属の軍医。ロシア陸軍遺伝子研究アカデミーで主任研究員を務めていたが、I-COSSの強い要請で隊に配属された。本来は生粋の学者である。



ミリアナ・イサコビッチ



エドワード・バフィールド



チャーリー・ヒックス



スティーブ・ハモンド



モーリス・ピラル



ニコラス・カンプ

医療界に君臨する巨大企業

ナバロコーポレーション

Nabaro Corporation

遺伝子研究や医療機器分野において絶大な力を持つ民間企業。「サーヴィランスシステム」とは、元々ナバロコーポレーションが開発した総合医療のデータ連携システムを警備用に改造したものである。



ハビエル・ナバロ

ナバロコーポレーションのトップに立つ男。これまで医療分野において多大な功績を残しており、宇宙開発にも積極的に参加している。

敵対

●テロ組織と対テロ組織

素性を隠し暗躍する世界的テロ組織

ネオ・クライト

Neo krait

表向きは人権保護団体と称しているテロ組織。その活動はほぼ全世界で展開され、人類が宇宙に進出したこの時代では、活動範囲も宇宙空間にまで拡がろうとしている。シャドーソードの最大の敵といえるだろう。



カブラ・コルデロ

もとは軍人だったが、除隊後、数々の危険団体を吸収し、国際的テロ組織「ネオ クライト」を結成。事実上のトップと認識されている。

組織に属さない人々

ロベール・ライアン

遺伝子研究の権威であり、ナバロ社の元主任研究員。ハリスの父である。今は一線を退き、孫娘のリノとともに静かに暮らしている。



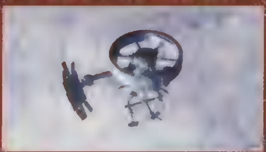
リノ・ライアン

物静かな少女。祖父のロベールと月へと向かうスペースプレーンに乗っていたとき、事件に巻き込まれてしまう。



ZOOM UP! 『サーヴィランス』という未来

▼宇宙にはいくつもの基地が浮かぶ。



本作には、物語にリアリティを与えるための詳細な設定がなされている。そんな世界観を代表する、2つのことがらを解説しておこう。

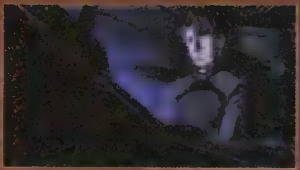
■AD2053年の時代背景

人類が宇宙にまで生活の場を拡大していく時代。月や火星に移住する多くの人々のため、地球と月、そして火星を結ぶ定期便、スペースプレーンの就航が決定した。だが、こうした科学の進歩の一方で、テロ組織にあと押しされた裏の世界での各種研究も秘密裏に進行。ネオ・クライトのような巨大テロ組織の暗躍につながることにもなる。

■サーヴィランスプロジェクト

凶悪なテロが蔓延し、手口も複雑化していったこの時代。いかにして迅速に事件を解決するか、その対策が急がれていた。そんなとき、医療企業・ナバロコーポレーションが総合医療のデータ連携を目的としてあるシステムを開発。ナバロはこれを警備保安システムとして利用できると考え、I-COSSにシステムの移植を申し出た。これが、サーヴィランスプロジェクトの発端である。それから同システムは移植、改造を経て基礎実験を終了。シャドーソードが設立された背景には、スペースプレーンの警備とともに同システムの実戦評価部隊としての意味合いが込められている。なお、システム稼働後は、全権限をI-COSS航空宇宙管制局が掌握。シャドーソードは同局に出向扱いとなっている。

▶システムを駆使し指示を送る榊の姿。



DENGEKI SCOOP | 電撃特報 | 4

すべてがFになる THE PERFECT INSIDER

PS すべてがFになる
〜THE PERFECT INSIDER〜
AVG
▶キッド
▶¥6,800
▶MC(ブロック数未定)
3月発売予定



「ほら、7だけが孤独でしょう？」
「私の人格の中で、
両親を殺す動機を持っているのは、
私、真賀田四季だけなの。
ですから、私の肉体が両親を殺したのなら、
私が覚えていないはずはない。
私だけが、7なのよ……。
それに、BとDもそうね」

1人の天才が逝き、そして謎だけが残された——

講談社メフィスト賞第一回受賞作「すべてがFになる」。コミック化もされた、この森博嗣氏のミステリィ小説シリーズ第一作目が満を持してゲーム化!! 原作が全10巻を数える人気シリーズだけに、このゲームの出来にも期待がかかる！

★「すべてがFになる」専用ページ公開中！ キッドのホームページ【http://www.kid-game.co.jp/】

ファンならずとも気になる原作との相違点を検証!

ゲームオリジナルキャラ・桐生渉（きりゅうわたる）となり、原作と同じ孤島で起こった密室殺人事件の謎に挑む本作。そこで気になるのは、桐生渉という原作には存在しない人物が登場することによる、作品全体への影響だろう。ここでは原作をおさらいするとともに、現時点でわかっている相違点を検証していこう。

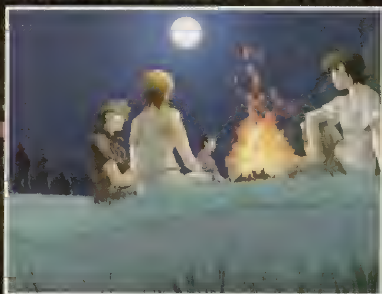


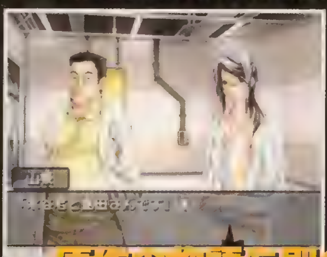
◀登場人物のセリフは、プレイヤーが操る渉以外はフルボイス。

物語展開 原作者・森氏の承認を得たオリジナルシナリオを追加!

桐生渉が所属するN大学・犀川(さいかわ)助教授のゼミは、夏休みのゼミ旅行で、ある孤島を訪れる。島にある私立研究所で、渉、犀川、そしてN大学の学生であり2人の知人でもある萌絵は密室殺人事件に遭遇、その謎に挑んでいく……。基本的なシナリオは原作どおりで、そこに渉が介入するオリジナルシナリオが挿入される形となる。とはいえ大きな変更はなく、原作では別の人物がとった行動を渉がしたり、同じ場面を別の視点でとらえたりといった内容が多い。原作のファンにも違和感がないものを目指しているようだ。

▼原作の主人公・犀川&萌絵コンビのそばには、常に渉の姿が。物語はこの3人を中心に展開していく。





◀もちろん、原作に登場した人物たちはゲームにも全員登場する。

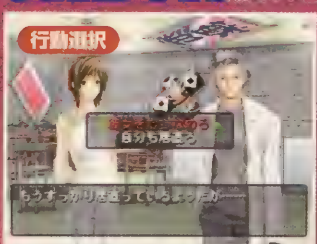


▲原作では萌絵が仮病を使う場面。ゲームでは、渉が代わりを務めることに?

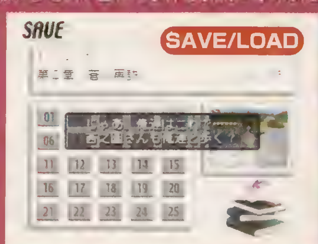
原作の物語を別の視点から見て楽しめる!

SYSTEM CHECK 行動選択＋αの捜査システム

ゲームは、要所要所で主人公の行動を選択することで進行。場面によっては、カーソルを動かして画面上のアイテム(アトリビュート)を個別に調べることができる。そうすることによって、断片的ではあるが一定の情報を得ることが可能となり、それらを積み重ねて事件を解決に導くのだ。



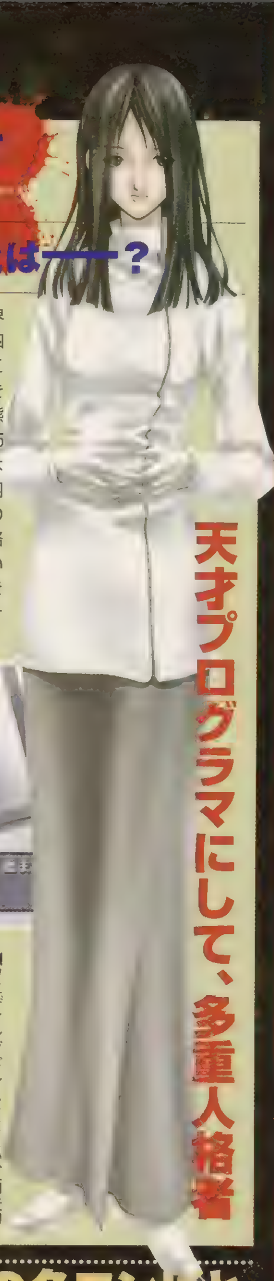
▲ゲームは基本的に、渉の行動を二者択一で選択することで物語が進行していく。



▲セーブやロードをする際は、ファイルを選ぶと縮小画面やテキストが表示され便利だ。

殺人事件の被害者にして物語最大のミステリィ 真賀田四季博士とは――?

孤島のハイテク研究所で、少女時代から完全に外界から隔離された生活を送る天才プログラマ　真賀田四季（まがたしき）博士。その彼女が密室で殺されたことにより、この物語は幕を開ける。彼女は14歳のときに両親を殺害した疑いで逮捕されたが、心神喪失状態であったと認められ無罪になった過去をもつ。以後15年もの間、研究所内で軟禁状態にあった。また彼女は多重人格者で、周囲の人間も彼女の中に何人かの人格の存在を認めている。そんな彼女を殺した犯人と、その方法は!?

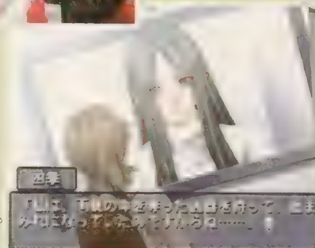




天才プログラマにして、多重人格者



▲14歳のときに両親をナイフで殺害。現場の人形には、大量の血が!



▶笑みを浮かべ両親殺害時の状況を萌絵に話す。「お人形がやった」と言うが…。

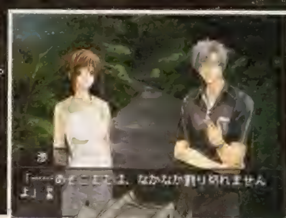


両手両足を切断され変死を遂げる!!

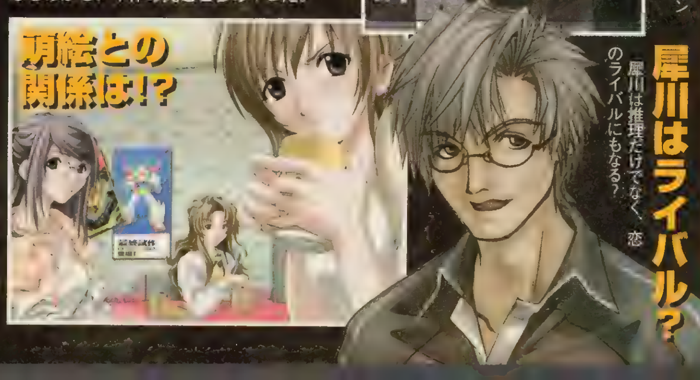
◀ウエディングドレスをまとい、両手両足が切断された異様な死体が発見される。

人物関係 犀川&萌絵の名コンビと渉の関係はどうなる?

ゲームの目的は、犀川より早く事件を解決すること。したがって、犀川とは師弟関係であると同時にライバル関係であるともいえる。またゲーム序盤では、バーで萌絵に四季博士の話を聞いたり、船上で一緒に記念写真を撮ったりと、原作の犀川&萌絵コンビのファンには気になる展開も。渉と萌絵の関係がどうなるのかも、本作の見どころの1つだ。



◀渉は、犀川&萌絵の名コンビに割り込む存在に……?

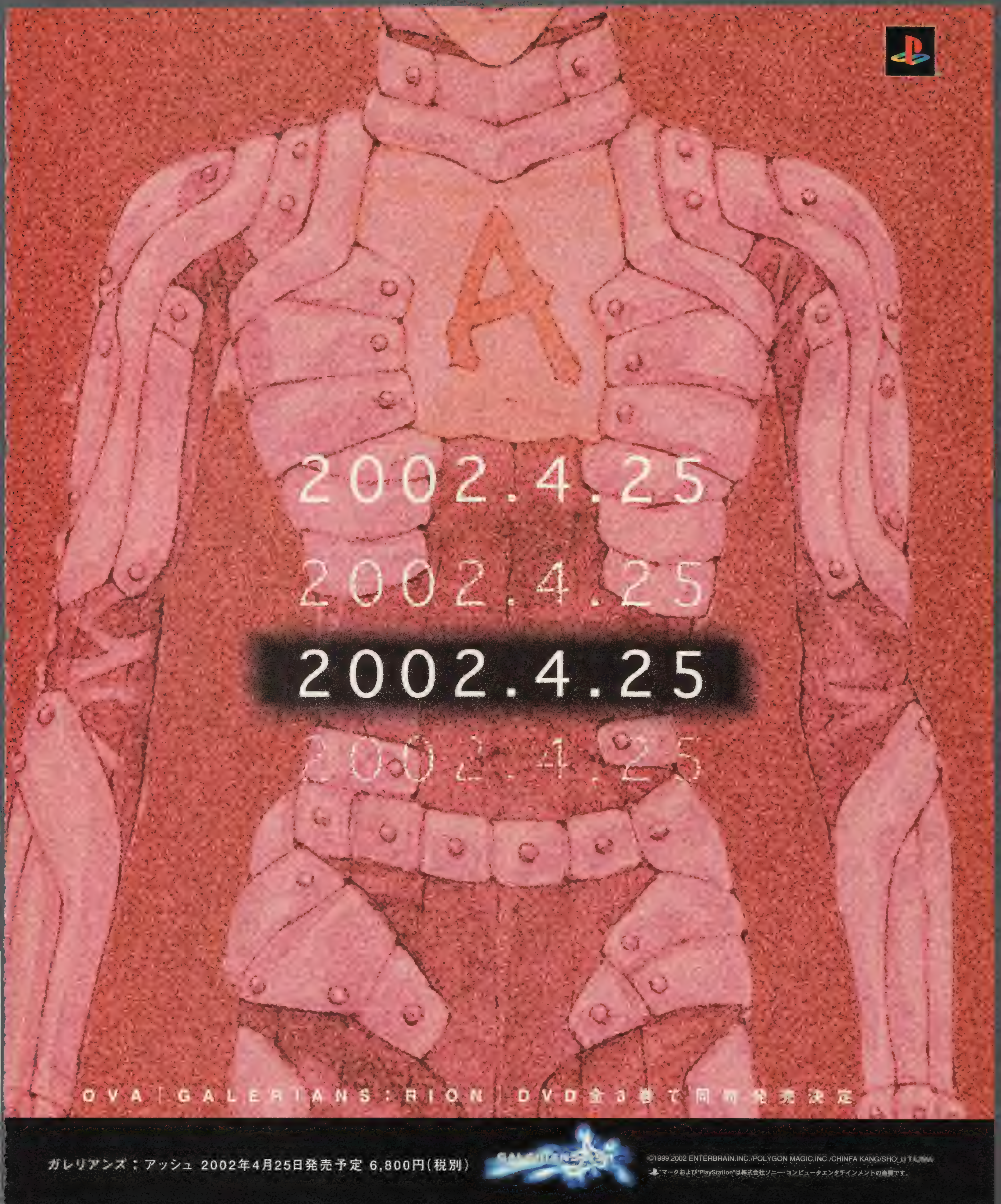


萌絵との関係は!?

犀川はライバル?

犀川は推理だけでなく、恋のライバルにもなる?


PlayStation.2


2002.4.25
2002.4.25
2002.4.25
2002.4.25
OVA | GALERIANS : RION | DVD全3巻で同時発売決定
ガレリアンズ：アッシュ 2002年4月25日発売予定 6,800円（税別）
©1999,2002 ENTERBRAIN,INC./POLYGON MAGIC,INC./CHINFA KANG/SHO_U
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



CONTENTS

●『FFXIβver.』はじめて物語 P.37

●準備編
『FFXI』をプレイするための必須知識 P.41

●実践編
『FFXIβver.』完全密着レポート P.42
『βver.』でわかった『XI』の内容を公開

●制作スタッフがついに語る『FFXI』が開く新世界とは？ P.46

●『FFX』完全攻略ガイド P.48
最強武器、隠し召喚獣、全訓練場データなど『FFX』の未公開情報満載！ やり込み派の要望にもバッチリ応える最終プレイガイドをお届け。『インターナショナル』にも完全対応した保存版攻略だ

●『FFXインターナショナル』攻略 P.64
新スフィア盤、新アビリティを詳細解説。ラスボスを超えた驚異のボスを完全攻略



XI & X

FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー

SPECIAL

【FF×3】

スクウェアが本気で作るネットワークRPG その全貌を完全レポート!!

PS2で250万枚という驚異的なセールスを達成した『FFX』と、ネットワークゲームという未知の世界に踏み出した『FFXI』。2つの『FF』からゲームの新たな未来が見えてくる!!

『インターナショナル』完全対応、未公開データ満載!!

FINAL FANTASY XI βver.

ファイナルファンタジーXI ベータバージョン

はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

昨年の12月からスタートした『FFXI βver.』のテストプレイ。今回はオンラインゲームとして生まれ変わった『FF』の具体的な内容とその魅力をお伝えしていこう。



βテスト進行中 FFXI【その1】はスゴクなりそうですよ!



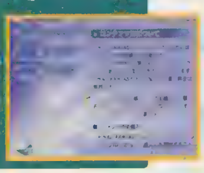
●ネットワークRPGとは?

ネットワークRPGとは今までのソフト単体で遊べるゲームではなく、インターネットを利用して多人数で同時に遊ぶことができるRPGです。これは10年ほど前から海外で普及し始め、現在では世界各地でさまざまなネットワークRPGが存在します。インターネットにつなげば、世界中の人々と一緒に冒険できるのがネットワークRPGの魅力です。ネットワークRPGには『ディアブロ』や『ファンタシースターオンライン(以下PSO)』のように、決まったメンバーで冒険をするMORPG(Multiplayer Online RPG)と『ウルティマオンライン(以下UO)』や『エバークエスト(以下EQ)』のような、不特定多数の人が同じ世界に常駐するMMORPG(Massively Multiplayer Online PRG)との2タイプがあります。『FFXI』は、『EQ』のようなタイプのゲームで、『PSO』などと大きく違うのが、常にネットワークにつながないと遊べない点です。また、全プレイヤーのデータがサーバー上で管理される(メモリーカードにはセーブできない)ため、今までのネットワークRPGで問題になってきたチート(改造)ができなくなったのも大きな特徴です。ただし、サーバーに常にアクセスするということは、それだけサーバーに負荷がかかり、不具合が発生しやすくなります。そのために、『βver.』でチェックするわけです。『FFXI』では『プレイオンライン(以下POL)』と『XI』のβキットが数万人に配られ、何千という人が同時にネットワークにつないで、そのうえで問題が発生しないかチェックしています。パソコンゲームでもβテストは行われますが、これほど大規模なことは例がなく、これは歴史上、かつてない、すごいことだと断言できます。

※今回の記事は『βver.』をもとに作成しています。実際の『FFXI』製品版とは仕様が異なる場合があります。



βテスト進行中 FFXI〈その2〉はスゴクなりそうですよ!



▶実際の製品版では、コンテンツ(有料)が必要になってくる。

●通信環境は日々変化している

携帯電話などでインターネットが身近になってきたとはいえ、実際にパソコンを使ってインターネットに接続したことのある人はそう多くはないはずです。たとえ使ったことがあっても、詳しい接続方法を知らない人も多いでしょう。読者のなかには、「『FFXI』をプレイできる環境を一刻も早く整えなくては」とあせっている人や、「プレイできる環境がないから」とあきらめている人もいるかもしれません。ですが、そんなにあせる必要はありません。とにかく『βver.』をプレイしたいわけでなければ、実際に製品版の発売が近くなってからで十分です。

●まずは自分の身の回りの通信環境を把握しよう

NTTなどが始めたADSLサービスにより、常時接続&大容量データ伝送が可能になったのは大きな変化です。しかも、これは従来の電話線を使うので、大がかりな工事が必要ないというメリットがあります。このほかにもケーブル回線を利用したCATV、光ファイバーを利用したFTTHなど、常時接続できるサービス(初期投資費が高いけど、安定した通信速度を得られる)が、着々と整備されつつあります。現時点では、まだ大都市圏でのみのサービスになっているものも多いですが、日々ネットワーク環境は変化していくので、今日つなげなかったところが明日にはつながるようになるということもありえます。まずは、自分の地域でどのサービスが受けられるのかを把握しておきましょう。ちなみに『βver.』では、NTTコミュニケーションが展開するADSLサービスの「OCN」への加入のサポートもしています。ですから、プロバイダーもなにも契約していない人は、とりあえず「OCN」を選ぶのが無難かもしれません。



βテスト進行中 FFXI その3 はスゴクなりそうですよ!



▶ただ普通にバトルをしているだけでも、時間を忘れて遊べます。

●『βver.』なのにすでに完成された世界観

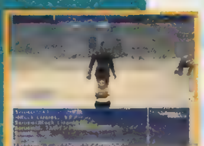
実際ゲームを始めてみると、完成された世界観に驚くことでしょう。その世界では時間が流れ、数多くのNPCたちが生活しています。PS２ならではの美しいグラフィックで構築されたヴァナ・ディールの世界は、圧倒的なリアリティを持ってそこに存在しているのです。そして多くのプレイヤーたちが、それぞれの目的のもと、同じ世界と時間を共有していることが、リアリティを加速させています。『βver.』の時点でここまで完成されていることは過去の例を見てもなかなかないことです。

●体験版と『βver.』ではかなり違う

『βver.』はあくまでもサーバーのストレステストであり、体験版とはまったく異なります。『βver.』の時点でかなりの完成度なので勘違いしても仕方ありませんが、『βver.』で遊んだ感想＝『FFXI』の感想ではありません。実際に本編をプレイしてみたら、まったく違ったゲームになっていることだってありえるのです。実際、オンラインで参照できるガイドでは、本編との違いがハッキリと書かれています。具体的には、戦闘に新要素が加わる、メインストーリーが導入される、チョコボや飛空艇が導入される、新ジョブの追加、生産が可能になるなど……。生産が可能になるだけでも人によっては遊び方が180度異なってくるでしょう。現在の『βver.』では、実質戦闘してレベルアップすることしかできません。クエストも細かいものが多く、当面の目的はどうしても強敵に勝つためのレベルアップに向いてしまいます。『βver.』で遊べるのはそんな一要素だけなのです。しかし、ただ戦闘しているだけでもこれだけ楽しいのだから、本編ではどれくらいおもしろくなるのか、まるで見当もつきません。本当に楽しみです。



βテスト進行中 FFXI【その4】はスゴクなりそうですよ!



●会話が大事というけれど……

ネットゲームで最もおもしろいのは、他人とのコミュニケーションとよく言われます。しかし、コミュニケーションがおもしろい＝ネットゲームがおもしろいというワケではありません。なぜなら、見知らぬ人との出会いがおもしろいのは、極めて「当たり前のこと」なのです。コミュニケーションの部分だけを強調した紹介も見かけますが、別にこのゲームではコミュニケーションを強要しているわけではありません。ゲームをしていれば必ず何らかの形で他人と接触することになりますが、現実世界で最低限必要な、普通の礼儀さえわきまえていれば問題ありません。もちろん、「ロールプレイ」ですから、無口で一匹狼なキャラを演じてもいいのです。ストーリー、ミッション、クエストなど、1人プレイでも楽しめる要素はありますので、初心者だからといって敬遠する必要はどこにもないのです。とはいえ他人に迷惑をかけるような行動は慎みましょう。

●システムの難しさも気にしないでOK!?

大規模なネットワークゲームということで、システムの煩雑さも初心者にとってはネックとなります。ゲームをしていて詰まったり、わからないことがあったらどうするか？　これまでは、攻略本を読む、ネットで調べる、電撃PSを読むなどで解決してきましたが、一度ゲームから目を離す必要がありました。しかし本作では、ゲーム中、誰かに直接聞くことが可能です。困ったときは、『βver.』をプレイしているほかのプレイヤーに直接話しかけてみましょう。便利な操作方法や、効率的なプレイ方法を教えてくれることだってあるでしょう。そうしたことから、大切な冒険の仲間が見つかる場合だってあるかもしれません。

※今回の記事は『βver.』をもとに作成しています。実際の『FFXI』製品版とは仕様が異なる場合があります。

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI

FINAL FANTASY XI

何千というプレイヤーがネットワークを介して1つの世界で冒険を繰り広げる『FFXI』。今までにない新しい驚きと感動に満ちた新たな世界を、すみずみまで紹介していこう。

RPG 2002年春
▶スクウェア
▶価格未定
▶要HDD、TA、モデム対応

『βver.』をプレイしてわかった『FFXI』の魅力をすべて公開!!

昨年の12月からスタートした、『FFXI』のβテスト。今回は、その『βver.』をプレイしてわかった数々の新事実を紹介しよう。もちろんネットワークRPG初心者も大歓迎！「プレイするためには何が必要なのか」、「ネットワークゲームは何が楽しいのか」など知りたい情報を凝縮して、1からお届け！


▲魔法やアイテム、ジョブなど『FF』シリーズでおなじみの要素も満載!!

CHECK!! 『FFXI βver.』のテストプレイヤーは今も募集中!!

製品の発売前にサーバー（※1）の負荷やバグチェックなどを行う「βテスト」。これは現在も「プレイオンライン（POL）」のホームページで募集されている。通信環境やHDDなどがすでにそろっている人で、『FFXI』に興味のある人は応募してみよう。

URL:http://www.playonline.com/



準備編 『FFXI』をプレイするための必須知識

ここでは『βver.』&製品版をプレイするのに、覚えておきたい要素を解説。ただし、どちらもこの先、状況が変わる可能性がある。あくまで予備知識として覚えておこう!!

POINT 1 プロバイダ&通信手段を整える

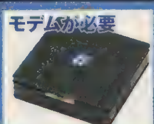
■できれば常時接続ができる環境がベスト!!

『FFXI』はネットワークRPG。そのためインターネットに接続できる環境がないと始まらない。現在では主に5つの接続方法がある。金額の目安や長所&短所などをまとめたので参考にしてほしい。なお、なるべくなら通信料を気にせず、快適な通信速度で遊べる常時接続がオススメだ。

現在選ぶことのできる通信手段

通常電話回線【テレホーダイプラン】

一般回線にネットワークに接続する方法。[illegible]


モデムが必要

●通常電話回線の特徴
金額｜月に2,500円程度
長所｜電話線があればOK
短所｜[illegible]

ADSL系

従来のアナログ電話回線で[illegible]

●ADSL系の特徴
金額｜月に3,000円程度
長所｜通信速度がかなり速い
短所｜[illegible]

フレッツISDN

ADSL等と[illegible]

●フレッツISDNの特徴
金額｜月に2,800円程度
長所｜回線の安定性が高い
短所｜[illegible]

CATV系

ケーブルテレビ（CATV）の回線を利用した接続方式。[illegible]ケーブル会社によってはサービスを行っていないところもある。

●CATV系の特徴
金額｜月に5,000円程度
長所｜通信速度が速い
短所｜普及率が低い

FTTH系

[illegible]光ファイバーを使った[illegible]

●FTTH系の特徴
金額｜月に5,000円以上
長所｜通信速度は最速
短所｜普及率が低い

POINT 接続環境導入の注意とアドバイス

現段階ではつなぐことができなかったサービスが、明日には開通するということもある。自宅の現在の環境を把握してから、申し込みをするようにしたい。『XI』の発売日近くまで待ってもOKだ。

（※1）サーバー データを一括管理するスーパーコンピュータ （※2）モデム 電話線とパソコンやPS2をつなぐための機械、写真はI・O DATAの「P2 GATE」（価格はオープンプライス） （※3）テレホーダイ 夜11時～翌朝の8時までなら、いくら電話をかけても一定料金になるNTTのサービス

POINT 2 周辺機器の購入は慎重に！

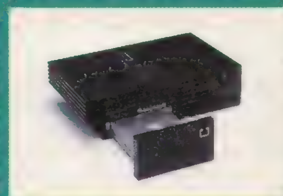
■HDDの購入はあせらずに

『XI』をプレイするには、PS2専用のHDDが必要だ（現在は店頭販売はせず、ネット上での販売のみ）。ただし、『βver.』のテストがスタートしたことで、入手しづらい状況になっている。将来レンタルできる可能性もあるので『FFXI』の製品版のプレイ用なら、もう少し待ったほうがベター。

HDDユニット（外付け、内蔵）

HDDとは大容量のデータを保存するための周辺機器で、ネットワークに接続する窓口的な役割を果たす。これはPS2の型番により、外付けか内蔵の2タイプから選ぶ必要があるのだ。SCPH-10000、15000、18000は外付けタイプ。SCPH-30000、35000GTは内蔵タイプなので間違えないように注意しよう。

URL:http://www.jp.playstation.com/


▲現在はプレイステーション・ドットコム・ジャパンのホームページでのみ購入できる。URLは左記参照。

USB対応キーボード

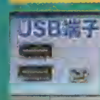
ユーザー同士の会話で文字入力をスムーズにするためにも、やはりキーボードはそろえておきたい。基本的にUSBに対応したキーボードなら、何でもOKだ。下の2つは動作確認済みの、『FFXI βver.』推奨キーボードだ。



コントローラ+キーボード一体型

●対応キーボードリスト

メーカー名	名称	価格
SCE	SCPH-10240	4,000円
ロジクール	IK-55	オープン


USB端子
▲USBキーボードと、DS2コントローラが一体となった「NetPlayController」が、ロジクールから発売予定！

POINT プロバイダ契約とセットでHDDレンタルが可能に!?

現時点で『βver.』をプレイしないならば、2月中旬に開催される「PS2ミーティング」の発表を待ちたい。そこで、SCEのネットワーク構想について詳しく発表されるらしいのだ。

『βver.』クエスト紹介 サンドリア王国編
ブルゲール商会 「小包」をあて名の相手に届けるアルバイトをする。警備兵は傷だらけ ロンフォールの森にいる警備兵に「手作りの軟膏」を渡す。身だしなみ 「ヒツジの皮」を3枚集める。肉料理 「野ウサギの肉」を5個取ってくる。形見の品 スリに盗まれた「形見の金縁メガネ」を取り返す。

実践編 『FFXI βver.』完全密着レポート

ここからは『FFXI βver（以下、FFXI）』の詳しいゲーム内容や、実際にプレイしてわかったことを徹底紹介。『FFXI』ならではの数々の魅力は絶対に見逃せない！

キャラメイク

まずはプレイヤーの分身を作る!!

自分だけのキャラを作って遊べるのが『FFXI』の魅力の1つ。ここでは、キャラメイクで重要になる種族とジョブを詳しく紹介！

種族 選択可能な種族は全部で5種類!

キャラメイクで最初に選択することになるのが種族だ。種族は全部で5種類用意されており、それぞれステータスが若干異なる。たとえば、ガルカとタルタルの場合、同じレベルとジョブでもガルカのほうがHPが高い。ただし、これらの違いはそれほど大きくはないので、見た目で選んでも大丈夫だ。

ヒューム



人間のような外見で、バランスのとれた能力を持つ。そのため、とくに優れた特徴はないが、どんなジョブもうまくこなせる。

エルヴァーン



長身と長くとがった耳が特徴的な、誇り高い種族。剣技に優れており戦士系のジョブに向いている。主にサンドリアに住む。

タルタル



ウィンダスに住んでいる、子どものように小柄でかわいい外見の種族。魔法力が優れており、魔道士系のジョブに向いている。

ミスラ



ウィンダスに住む少数民族。猫のような外見が特徴で、敏捷性に優れている。女性キャラのみ選択できる。

ガルカ



耐久力と体力に秀でた、バストゥークに住む大柄な種族。男性的な容姿をしているが性別そのものがない。

ジョブ バトルの特徴が決まる、全6種類からジョブ選択!

ジョブにはメインとサポートの2種類があり、最初に選択するのはメインジョブ。全6種類あるほか、それぞれ「アビリティ」と呼ばれる特殊能力がある。ここでは右の表で、初期アビリティについて解説。各ジョブの特徴についてはP.39のまんがを参照。

ジョブ一覧

ジョブ名	初期アビリティとその効果
戦士	マイティストライク　一定時間、攻撃がクリティカルに
モンク	百烈拳　一定時間、攻撃力がアップし攻撃間隔も短縮
白魔道士	神の祝福　一定範囲内にいる味方全員のHPを大幅に回復
黒魔道士	魔力の泉　一定時間、MP消費0で魔法を詠唱できる
赤魔道士	連続魔法　一定時間、短い間隔で魔法を詠唱できる
シーフ	完全回避　一定時間、近接攻撃を完全に回避する

ジョブシステムの3つのポイント

❶魔法

『FFXI』の魔法はショップで「巻物」を購入し、それを使うことで覚えられる。また、それぞれ使用できるレベルが決まっており、条件を満たさなければ使うことはできない。

❷アビリティ

アビリティは、シーフの「盗む」など、それぞれのジョブの特徴を生かしたものになっている。また、最初は1つしか使えないが、レベルが上がることで新しいものを覚えていく。

❸サポートジョブ

メインジョブにプラスする形で、もう1つ別のジョブを選択できるシステム。これにより戦士と白魔道士など、2種類のジョブの能力を使うことが可能。詳しくはP.45を参照。

『FFXI』のプレイの流れ

ネットワークへの接続方法がわかったら、今度は実際のプレイが気になるハズ。そんな人のために、ここでは『FFXI』をゲームスタートして、キャラメイクから本編突入までの流れをバッチリ解説していく。

キャラメイク

1. **種族の選択** 全5種類の種族のなかから、自分の好きな種族を選択
2. **性別の選択** 男女のどちらかを選択。ただし、ミスラとガルカは除く
3. **顔の選択** 『βver.』では各種族ごとに4タイプから選択可能
4. **髪の色の選択** 各顔ごとに用意された色から、好きな色を選択（『βver.』では選択不可）
5. **体の大きさの選択** S（小）M（中）L（大）の3通りから、体の大きさを選択
6. **メインジョブの選択** 全部で6種類のなかから、メインジョブを選択
7. **キャラネーム入力** アルファベット15文字以内で、好きな名前を付けられる
8. **出発国の選択** 3カ国のなかから、冒険を始める国を選択して準備完了

冒険の始まり

9. **ヴァナ・ディールの街へ** 出発国として選択した国の街からゲーム開始。街ではNPCとの会話のほか、冒険の準備などができる。
10. **危険と隣り合わせの外の世界へ** 街の外ではモンスターとの戦闘が発生する危険がある。そのため、安全な街と危険な外の世界の往復を繰り返しながら進めることに。冒険はいつどこででも中断可能。

次回からは中断地点からスタートできる

誌上ライブ

電撃ライター4人組による

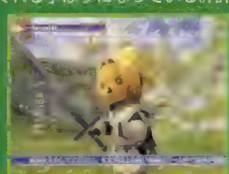
ヴァナ・ディール潜行記

FFXIネットワーク初めての冒険

ついに始まったβテストを記念して、ネットワークゲームは初めての体験というライターが、実際にヴァナ・ディールを歩いてみた記録を紹介しよう。はたして、未知なる世界に足を踏み入れた彼を待っていたものとは!?

●ついに『XI』の冒険の舞台へ

突如『FFXI』体験レポートを命じられた私だったが、ネットワークゲームは未経験というまったくの初心者。若干尻込みしたものの、同じ初心者対象の記事ということで好きにやってよしとのこと。なので、肩肘張らず、のほほ～んとしたプレイを目指してみることにする。一応、編集部から自分とは別のプレイヤーがお助けキャラとして入ってくれる手はずになっている。「詳しいことは、中で聞け」とのことだ。それにしてもゲームの中で、ほかの人に聞けるってのは新鮮だな。



▲別に男が女性キャラ使っても何の問題はない。と、思う。

まずはキャラメイク。今回はちっちゃくてかわいいタルタルを選ぶ。せっかくだから女の子のほうがいいよなってことで女性、名前はSerusia（以下、セル）。ジョブは黒魔道士、国はバストゥークを選択した。簡単なオープニングイベントのあと、着いた先はバストゥーク鉱山区。突然ゲームが始まりとまどっているうちに、いきなり迷う。「どうしてこんなに街が広いですの（>_<)」と、女口調でなりきってみても問題は解決しない。右も左もわからず、文字どおりに右往左往しながら、どうにかあらかじめ打ち合わせしておいた赤魔道士のTacosuke（以下、タコ）と、白魔道士のSourai（以下、ソウ）と合流。しかし全員レベルが低いので、しばらくは戦闘することとなった。パーティ編成の仕方をその場であれこれ教わり、さっそくパーティ編成。言われたとおりにやっていたら、なぜか私がリーダーになっていた（苦笑）。

●初めてのパーティ&バトル

パーティを組んだキャラとは、PARTYコマンドでパーティメンバー内だけの話ができる。これなら、ほかの人に聞かれたくない会話もバッチリし放題。

セル「??????!!!」
タコ「なに？」
セル「おー、すげー!!　??????（放送禁止用語）って入力しても、自動的に伏せ字になるよ!!」
タコ「素人みたいなことするなー」
セル「素人だもーん」

そんな微笑ましい（？）やりとりののち、街の外へと出発。手近な敵を見つけて、戦闘を開始する。

戦闘自体は、「攻撃」コマンドを入れるだけなんだけど、黒魔道士は後ろに下がっているよう注意される。自分は魔法でサポートする役というワケだ。ほかの2人の状

『βver.』クエスト紹介 ウィンダス連邦編

競売所の手紙　競売所の配達員が落とした手紙を回収する。**天からの贈り物**　謎のアイテム「ゴツゴツした黒い石」を持ってくる。**闇のまなざし**　「ボムのうで」を2つと「骨くず」を1つ手に入れる。**美声のススメ**　「蜂蜜」を5個集める。**マンドラゴラの軌跡**　「硫黄」「笛」「四葉」を集める。

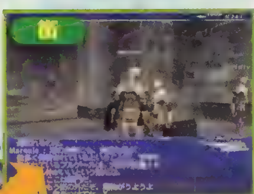
冒険の始まり

数千人のプレイヤーが息づくヴァナ・ディールの世界へ

キャラメイクが終わったら、いよいよ冒険の始まりだ。数千人ものプレイヤーが同じ世界の住人となるだけに、ゲームの舞台である世界ヴァナ・ディールは広大で見どころ満載。ここでは、その魅力をあますところなくお届けしていく。

《街》出発の街から冒険スタート

冒険の始まりは、ヴァナ・ディールを構成するサンドリア、ウィンダス、バストゥークの3つの国のうち、出発国として選択した国の街。選んだ国と種族の組み合わせなどによりスタート地点は多少変化するが、街の外からスタートすることはない。また、国は違っても、街でできることは基本的にすべて共通で、モンスターに襲われる心配がないという点も同じだ。違うのは、その街で暮らす住人たちと、クエストの内容くらい。そのため国の選択は、主に住んでいる種族や街の風景などを参考に、自分の好みで選んでも大丈夫。なお、選んだ街を拠点に、外の世界のモンスターと戦っていくことになるので、街の構造は早めに把握しよう。



▶街の中は、モンスターのいない安全な世界。ピンチのときは街に戻れば安全だ。



◀外の世界には、危険なモンスターたちが多数存在。まさに危険と隣り合わせ。

安全な街と危険な外の世界を自由に行き来する

【ヴァナ・ディール潜行記 用語解説】(※1)追尾したい人にカーソルを合わせて左スティックを押し込む。その後、移動中L1ボタンを押せば、カーソルを合わせた人を自動的に追ってくれる。案内役を立てて移動するときなどに便利。

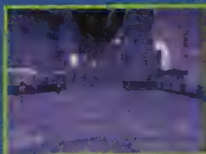
3つの出発国の特徴と違い

ここでは、3つの出発国がそれぞれどのような国なのかを詳しく紹介!

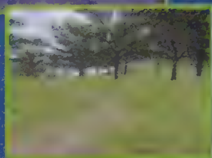
サンドリア王国

騎士団が強力な軍事都市

王立騎士団と神殿騎士団、2つの強力な騎士団に支えられた緑豊かな森の王国。城そのものが街となっているのが特徴だ。



◀巨大な城が、街の[illegible]



▶外に出ると、広大な森林が広がる。

ウィンダス連邦

魔法研究が盛んな学術都市

タルタルの諸部族が連合して成立した連邦国家。街全体が魔法研究機関として機能しているほか、自然を残した作りが特徴。



◀自然に囲まれた集落といった雰囲気だ。



▶独特の植物が自生する広大な草原。

バストゥーク共和国

技術に長けた工房都市

鉱山から発達し、今では金属の精製や加工が盛んな、大統領制の共和国。技術力の高さがうかがえる機械的な街並み。



◀[illegible]



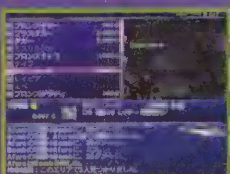
▶岩山が連なり、緑のない荒野が続く。

CHECK!! 街でできるコト&特殊な施設を紹介!

3つの街すべてに共通する4つのポイントを、ピックアップして解説!

1 買い物

『FF XI』でも当然、買い物は可能。そのほかに、店ではなく、道端のNPCから購入する場合もある。



◀ただのNPCにしか見えない人が、じつは[illegible]屋だったりするのだ。

2 NPCとの会話

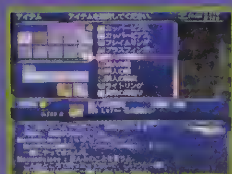
街の人と会話して情報を集めるというRPGの基本は、本作でも変わらない。場合によってはクエストが発生することもあるので、会話したことのないNPCを見かけたら、積極的に話しかけよう。



▲「ヒツジの皮」を集めるというクエストが発生。

3 アイテムの宅配

アイテムの交換を助けてくれるのが宅配システム。相手がオフラインでもアイテムを送ることができるのだ。



◀送り先のキャラの名前を入力し、送りたいアイテムを[illegible]

4 モグハウス&HP

モグハウスでは宅配アイテムの受け取りなどが可能。HP(ホームポイント)は死亡時にキャラが戻る場所。



◀ジョブチェンジもモグハウスで。



▶HP(ホームポイント)を設定。

況を見ながら、背後から魔法で支援していく。これは楽だ(笑)。しかし、レベルが低くて魔法を連発できない。魔法を2回使ったらもうMP切れなので、あとは後ろに隠れて応援するしかない。街の入口近くにいる敵は、パーティでかかればそんなに強くないようだ。
セル「がんばれー」
タコ「おう、まかせなさい^^」
うわー、タコっていいヤツだよ。現実と違って(笑)。



◀[illegible]が切れたら応援。がんばれー。

●ダンジョンに行きたい!!

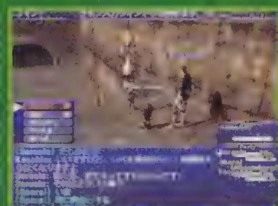
しばらく戦闘を繰り返したあと、私はおもむろに言った。
セル「ダンジョンに行ってみたいな♪」
3人いればなんとかなりそうな気がしたのだ。というか、何度か実戦をくり返して戦闘に慣れてきたため、ちょっと違った場所に行きたくなったのだ。
タコ「このレベルじゃ無理無理」
セル「えー、行きたい行きたい。私をダンジョンに連れてって♪」
ソウ「気持ち悪ぅ」
結局私の熱意が伝わり、バストゥークの近くにある鉱山とやらに向かうことになった。その間、ほかのキャラを自動で追いかけるコマンド(※1)を教えてもらう。こりゃ楽だ。と思いつつのんびり景色を楽しんでたら、なんかベコンベコンという音とともにHPが減ってる!? って、オレ…もといあたし攻撃を受けてるじゃん!!
「助けて~」と助けを求めると、前を走っていたタコとソウがすぐ戻ってくる。なかなかのチームワーク。しかし、その間にも敵の攻撃は続き、レベル1のセルは哀れ戦闘不能。ホームポイントに逆戻り……し、死んだ……。まだ橋1つ越えたばかりだったのに……。ぼう然としていると、続けてタコも戻ってきた。どうやら彼も死んだらしい。残ったのはソウのみ。第1回ダンジョン遠征は失敗に終わった。

●さらなる戦力を求めて

このままではいかんと思った我々は、強そうな人をスカウトしなければならない必要性を感じていた。そんなワケで急きょ、もう1人応援を頼むこととなった。1日前から入っていたKnashio(以下、ケナ)だ。さっそく連絡を取り、彼をパーティに誘うことにする。

(中略)

セル「すみません、鉱山に行きたいのですが、案内してもらえませんか♪」
ケナ「いいですけど、レベル差があるので経験値入りませんよ」
なんでも、パーティメンバーにレベル差があると、低いほうには経験値が入らなくなるそうな。しかしこちらとしてはダンジョンに行きたいだけなので、そこはがまんすることにする。4人なら、少なくともたどり着くことはできるハズだ。



◀新たなる戦力の加入。これでかなり[illegible]

『βver.』クエスト紹介 バストゥーク共和国

セイレーンの涙 宝石「セイレーンの涙」を探す。**ガルカと少女** 「亜鉛鉱」を取ってくる。**買い取りなら天竺堂** 影ギルドで「亜鉛鉱」を5個セットで高く買い取ってくれる。**クゥダフの呪い** 「クゥダフのよろい」を取ってくる。**甲羅を脱いで** 「ヨロイ虫」を3つ取ってくる。

【外の世界】大自然とモンスターが待つ外の世界の魅力を紹介!

ここでは、外の世界のようすや特徴を徹底的にチェックしていく。その圧倒的なまでのリアルさに注目!!

多彩なエリアと広大なリージョン

ヴァナ・ディールの世界は、エリアとリージョンの2つに分かれている。エリアとは、1つの大きなマップで、これは端から端まで移動するのに実時間で10分（走って）もかかるほどの広さ。もちろん、山あり谷ありの変化に富んだ内容で、モンスターも多数存在。しかも、遠くへ行くほど強いモンスターが出現する。また、リージョンは複数のエリアの集合体で、その広さはまさにケタ外れ。かつてないスケールの世界だ。

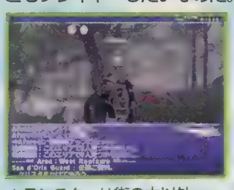




▲バラエティ豊かなフィールドが広がるエリア。
▶まさに果てしない広大さを見せる外の世界。

モンスターはフィールド上に存在

『FFXI』のモンスターは、プレイヤーと同様にフィールド上に存在し、自由に移動している。つまり、モンスターも世界の住人の一部というわけだ。それだけに、戦闘を仕掛けることも、逆に避けることもプレイヤーしだいなのだ。



▲モンスターは街の中以外、さまざまな場所に存在。

CHECK!! リアルタイムに時間が流れる緻密に計算しつくされた世界

ヴァナ・ディールの世界には、現実さながらの時刻の流れが存在し、刻一刻と姿が変化する。しかも、グラフィックがリアルで美しく、風景を見ているだけでも楽しめるほど魅力的なのだ。また、モンスターには、個々に習性や五感が設定されていて、夜にのみ活動するものや、プレイヤーの"血の匂い"を嗅ぎとって追跡してくるものがいるなど、"生"の世界が体験できる。





▲非常に美しい夕焼け。もう1つの世界ともいうべきリアリティが、ここにはある
◀モンスターには、夜だけに出現するものや、[illegible]のため視界が狭くなるものまで存在!

『FFXI』の戦闘の仕組み

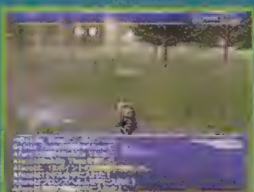
『FFXI』の戦闘は、敵を指定して攻撃コマンドを選ぶだけで自動進行するオートアタック。いちいちコマンドを入力する必要がないので、戦いながらチャットすることも可能だ。ただし、敵のほうから攻撃を仕掛けてくる場合もあるので油断は禁物！



▶弱い敵と戦うときは、戦闘を開始して、見ているだけでも大丈夫。

ダメージを受けたらしゃがんで回復!?

『FFXI』では、魔法やアイテム以外の回復手段が用意されている。それは「ヒーリング」。しゃがむことでヒーリング状態に入り、30秒以上経過すると回復が始まる。



◀しゃがんでいるだけでHPとMPが回復していくので便利。

戦闘の4つのポイント

1 バトルを有利にする魔法&アビリティ

魔法には詠唱時間が設定されており、発動までに時間がかかる。強力な魔法になるほど詠唱時間は長く、威力も大きい。ただし、敵の攻撃を受けたり、移動したりすると詠唱が止まることも。アビリティも1度使うと次に使えるのは一定時間後。初期アビリティの場合、次に使用できるまで2時間かかる。まさに最後の切り札だ。

2 ピンチになったら戦闘解除

ピンチのときには逃げることも大切。「戦闘解除」を選び、ターゲットのロックを外すことで逃げられる。しかし追いかけてくる敵もいるので注意。



▶敵によっては、どこまでも追ってくる。

3 戦闘不能でホームポイントへ

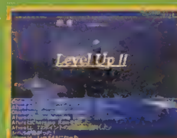
不運にも戦闘不能になった場合、ホームポイントに設定した場所に戻ることになる。自力で戻れなくなってしまったら、死んで戻る作戦も!?



▶パーティメンバーとも離れてしまう

4 レベルアップでステータスUP

キャラはレベルアップにより成長する。HPはもちろん、各種ステータスもアップ。さらに、使用にレベル制限のある装備品や魔法が使えるように。



▶[illegible]、これだけ強くなったのか。

ヴァナ・ディール潜行記

●新たなメンバーで再出発!!

ケナをパーティに加え、再び鉱山へと向かうことになった一行。ちなみに言葉使いがていねいなのは、あんまりよく知らない人だから。ついでに彼は、趣味でプレイしているだけだ（笑）。突然の協力要請にもかかわらず、一緒に鉱山へ向かってくれることとなる。彼のレベルは7。レベル1の我々から見たらスーパーマンだ。ハゲなのが気になるがなんでも、ちょうど鉱山に向かうところで、メンバーを探していたとのこと。しかしレベル1が2人もいるパーティでは、逆に足手まといのような気もするが……。



▲上級者を仲間に加えることで冒険が楽になることも。

●レッツ!! リベンジ

そんなワケでケナさん引率のもと、我々の鉱山見学ツアーはスタート。レベル1でしかも初心者な私はひたすらついていく。ケナさんはいい人で、いろいろ教えてくれた。同じくレベル1のタコも「ほうほう、なるほど」などと感心している。しかし私は知っている。タコは別のサーバー（※2）で、死ぬほどやり込んでいることを……。



◀ケナさんはかなり強い。応援にも熱が入る。

途中でソウを仲間に加えたり、寄ってくる敵をことごとく倒すケナにほれぼれしたりといろいろありながら、なんだかんだでどうにかダンジョンの入口に到着。そこで、しばし作戦タイムの途中、いきなり襲われる!!「またかよ!!」と思った瞬間、なぜか見覚えのある街にいた。

セル「ああ、また死んだ（;_;）。入口まで行ったのに……。すぐ目の前にダンジョンがあったのにぃ（T^T）」

ケナ「セルさん、レベルを上げたほうがいいよ」

この世界での先輩にそう言われたのならしかたない。おとなしくレベルアップに励むことに……。ソウは仕事のためパーティを抜け（※3）、タコはそのまま独自にレベルアップすることになった。レベル1～3までは1人のほうが効率がいいそうだ。

かくて、ひたすらレベルアップの時間が続く。確かに経験値は多いけど、1人じゃツライ。黒魔道士を選んで少し後悔。「調べる」コマンドで「ちょうどいい相手」と表示される敵を選び、慎重に戦っていく。そして1回戦ったら座って回復だ。とにかくレベルが低いうちは連戦ができない。ひいひい言いながらもどうにかこうにかレベル3になったところで、ひと息つくことにする。一度街に戻って買い物……しようとしたが、高すぎて何も買えないし（;_;）。



◀街で売っているものはなんでこんなに高いの？

この先入る要素あれこれ1
現在の『FFXI』は、あくまでβテスト。そのため、まだ実装されていない要素が多数存在する。そのなかの1つが「バザー」。これは、入手したアイテムでいらないものや生産系のスキルで作り出したアイテムを、ほかのプレイヤーに売ることができるというもの。自分の店を持つような感じなのかな？

ヴァナ・ディールの基礎知識

冒険に役立つ情報を一挙に公開！

『FFXI』ならではのコミュニケーションや、ジョブシステムの詳細など、ヴァナ・ディールを冒険するうえで役立つ情報をまとめてお届け!!

コミュニケーション

さまざまなシステムでプレイヤー同士のコミュニケーションをサポート

『FFXI』には、プレイヤー同士のコミュニケーションを満喫するためのシステムが豊富に用意されている。たとえば、会話を楽しむチャット機能だけでも、「Say」や「Party」など全部で5種類もある。さらに仲よくなった人は「フレンド」に登録することで、メッセージのやり取りやオンライン（ネットワークに接続した状態）にいるかどうかの確認もできる。また、最大3つのパーティで同盟が組める「アライアンス」で、18人パーティを組むことも可能。まさに盛りだくさんの内容で、多彩な交流が楽しめるのだ。



◀パーティを組んでの冒険はRPGの醍醐味。もちろん1人旅も可能。

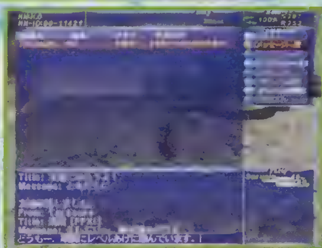
会話機能も充実

全5種類の会話機能は、それぞれメッセージの色が異なるので、とてもわかりやすい。5つ同時に進行する…なんてこともできる！





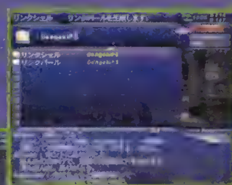
◀▲「Party」は水色、「Tell」はピンク。違いは一目瞭然だ。

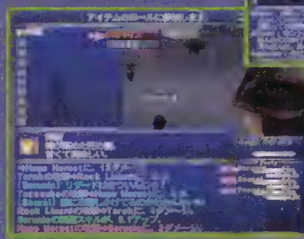


▶フレンドになれば、メール感覚でメッセージのやり取りが楽しめる。

CHECK!! 『FFXI』ならではの機能、リンクシェルとロットイン

コミュニケーションをサポートしてくれる機能のなかでも、とくに注目なのは「リンクシェル」と「ロットイン」だ。まず、リンクシェルは、自分だけのギルドが作れる機能で、「Link Shell」によって、メンバー同士だけの会話が可能。ロットインは、パーティバトルでの戦利品の分配システム。くじ引きのような感覚で、アイテムを公平に分配するシステムになっている。





▲「リンクパール」というアイテムを使うことで、メンバーを増やしていけるのだ。
◀自分が欲しいアイテムを選んでロットイン。一番大きい数値を出した人に分配される。

ジョブチェンジ&サポートジョブ

『FFXI βver.』では体験できない気になる要素をまとめて紹介!!

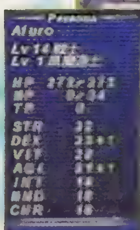
ここでは、先に紹介したジョブチェンジとサポートジョブについて、その特徴とポイントを詳しく解説していく。

『FFXI』のジョブチェンジは、モグハウスで自由に行える。ただし、レベルがジョブごとに設定されているため、レベル10の戦士がシーフにチェンジした場合、レベル1になるほか、ジョブに合った装備品をそろえる必要もある。また、サポートジョブの設定もモグハウスで行う。サポートジョブには下記の3つの制限があり、なかでも要注意なのは、レベル制限と経験値だ。たとえばメインにレベル10、サポートにレベル20のジョブを選択した場合でも、サポートジョブのレベルは5になってしまう。また、サポートジョブ自体には経験値が入らないため、そのジョブのレベルを上げたい場合は、メインジョブに設定し直して育てよう。

サポートジョブ3つの制限

- メインと同じジョブは選択できない
- レベルはメインジョブの半分まで
- 経験値は入らない

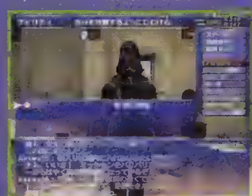




◀▲サポートジョブを設定すると、選んだジョブの特徴に合わせてステータスも変化。メインを戦士にしてサポートを変化させた場合、モンクならSTR（ちから）が、黒魔道士ならINT（ちせい）が上がる。2つのジョブの能力が使えるだけではないのだ！

CHECK!! サポートジョブのアビリティが使用可能!

サポートジョブの効果は、アビリティにも影響する。なんと、レベルアップで覚えたアビリティなら、サポートジョブのアビリティをメインジョブで使うことが可能なのだ！ これにより、「盗む」を使う黒魔道士といった、個性豊かなキャラを作り出せる。ただし、設定できるサポートジョブは1種類のみ。加えてサポートジョブの初期アビリティを使うことはできないので注意が必要だ。

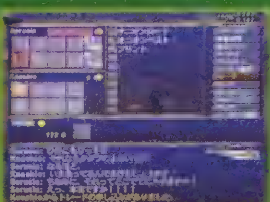


▶戦士の「挑発」が使える白魔道士。似合わない？

（※2）すべてのデータを管理・保存するスーパーコンピュータ。『βver.』では4つのサーバーにプレイヤーが振り分けられる。（※3）ネットから抜ける（落ちる）ことを、ログアウトという。『FFXI』では、ログアウトのコマンドを選んでから30秒後に抜けられるシステムになっている。そのため敵にやられそうになったから、ログアウトするというようなズルはできない。（※4）トレードのコマンドを使うことで、アイテムの交換や売り買いができる。

●クエスト達成（他人の力で）!!

適当に街をぶらついていたら、なにやらクエスト発生。「クゥダフの呪い」というクエストだ。街を出たところで、先ほどお世話になったケナさんと会う。先ほどの迷惑を謝り、迷惑ついでにクエストのことを尋ねてみる。すると、そのクエストに必要なアイテムは、「クゥダフのよろい」であることを教えてくれる。おまけに、そのアイテムが余ってるのでくれるというのだ!! なんでも言ってみるものだ。こうしてトレード（※4）で「クゥダフのよろい」をゲットしたセルは、初のクエストを達成したのだった（^^)。このほかにも、あれこれクエストの情報を教えてもらう。うーん、これは攻略本がいらなくなるのでは（笑）。



◀初めてのトレードでクエストアイテムをゲット。

●リベンジ・ザ・鉱山

その後、単独でレベルアップしていたタコと再会。タコのほうもレベル3になっていた。

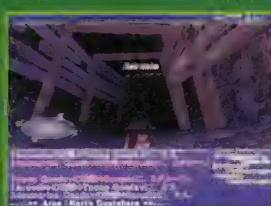
タコ「レベル3になってケアル覚えたよ」
セル「私もレベル上がったよ♪」
タコ「もっかい鉱山いこうか？」
セル「いいね、リベンジ？」

たった2つレベルが上がっただけなのに、妙に強くなった錯覚を覚えていた私は即座に賛成した。先ほどのケナさんがまだ近くにいたので、護衛として誘う。レベル3なら、多少のお役には立てるかもしれない。そしてさっきよりもちょっとだけ強くなった3人パーティは、ダンジョンへ向かうのだった。今回は、作戦タイムなし!! 入口が見えたら即座に飛び込んだ。またここで死んだらたまらーん!!

●初めてのダンジョンで見たものは!!

初めてのダンジョンの中は暗かった。細い道を進んでいくうちに、いきなり迷う。そこへ、メッセージウィンドウにタコたちが攻撃されている表示が次々に流れる!! なんとモンスターの襲撃だ。ほかのキャラとはぐれてしまったうえ、仲間はどっかで攻撃を受けているらしい。あわてて走り回り、タコと合流…したはいいが、そのとき2人はすでに地面に転がっていた。し、死体になって転がってる（;_;）……ムゴすぎる……。と思った瞬間、自分も攻撃されてホームポイントへ。こうして初めてのダンジョンは、パーティ全滅で終わったのでした。

おわり



◀北グスタベルグの鉱山。中は薄暗く、敵もいっぱい!!



◀[illegible]

この先入る要素あれこれ2

『βver.』で体験できない要素のうち、一番気になるものといえばチョコボと飛空艇だろう。『FF』シリーズ伝統の乗り物だけに、本作でも乗り物として登場するに違いない。詳しいことは不明だが、やはりチョコボは近距離の移動に、飛空艇は遠距離の移動に使われるのではないだろうか。



開発スタッフがついに語る

「FFXI」が開く新世界(ネットワークゲームワールド)とは？

OPEN THE NEXT GATE

ネットワークという新たな舞台、『FF』に創成期からたずさわったクリエイターたち……これらが起こす未知の化学反応によって、『FFXI』はどうなるのか。今こそ、聞いてみよう！

クリエイターたちを驚嘆させたネットワークRPGという超新星！

――まず『ファイナルファンタジー（以下FF）』シリーズの最新作を、オンライン対応でリリースすることになった経緯を聞かせてください。

田中弘道氏（以下敬称略）　もともと坂口博信氏が提案したことです。でもそれ以上に、市場的に求められている部分が大きかったと思います。PS2が登場する前ぐらいからですが、ゲーム業界全体に元気がないように感じていました。『FF』や『ドラゴンクエスト』など、バカ売れするタイトルはあるけど、それ以外を見渡せば販売本数ではなくタイトル数だけがむやみに増えていく。アタリショック(※1)とまではいかないにしろ、近い状況に陥っているなと感じていました。

――ゲームが飽和状態になった、と。

田中　対戦格闘ブームが終わり、ある程度ジャンルが出尽くした感がありました。なんというんでしょう、新しいものが生まれてくる土壌自体が希薄というか、出口が見えない状態だと感じました。これは何が原因というわけではなくて、日本のテレビゲーム文化が成熟していくなかで、避けて通れない過程だとは思うんですが、そこでネットワークゲームに新しいものを生み出す可能性が求められる状況になったと思います。

――ネットワークゲームの本場といえば、アメリカ発のパソコン版ゲームですが、何かプレイはしましたか？

田中　もちろん。坂口氏から『FF』のオンライン化の話があったときも、僕ら自身はそれほど積極的だったわけではなく通信環境的な部分を考えると、つらいんじゃないかと思ってました。で、実際に、とりあえず試しにプレイしてみたらですね、目からウロコがボロボロと･･･。

――落ちたわけですね。ぜひタイトルを教えてください。

田中　『ウルティマオンライン（以下UO）』(※2）や『エバークエスト（以下EQ）』(※3）とかです。当時発売していたネットワークゲームを軒並み全部買いあさって、ひととおりプレイしてみたんですけど、バカみたいに感動しちゃって。例えるなら白黒のテレビがカラー放送へ変わったとか、ゲームセンターにあるゲームが家庭でも遊べるようになったときと同じような衝撃を受けたわけです。

――オンラインのゲームを家庭用ゲーム機で普及させようとした試みは過去にもありました。しかし、その大部分が成功していません。『FFXI』をリリースするにあたり、勝算はあるのですか。

田中　勝算というよりは、「清水の舞台から飛び降りる」気持ちというか。要するに背水の陣をしいたわけです。当時どこのソフトメーカーもオンラインに諸手を挙げて進もうというところはなかった。逆に僕らとしては中途半端では成功しないと感じていたんです。そのためオンラインに挑戦するなら、最初から『FF』シリーズをぶつけて総力戦でいこうと。そのぐらいの意気込みじゃないとネットワークゲームというジャンルはブレイクしないだろうし。どんどん衰退していくテレビゲーム業界に、かなり危機感を抱いていたことも理由の1つですね。

――『FFXI』が発表された時点で驚いたのは、既存のRPGのようにスタンドアローン（1人用）モードを設けず、オンライン専用のゲームとして開発が進められている点です。つまり『FFXI』をプレイするためには、必ず通信環境を用意する必要があります。

田中　パソコン（※4）なら余力があるからいいのですが、家庭用ゲーム機の現状としてはハードディスクの容量やメモリー、VRAM（画像用の一時記憶装置）などで制約があります。そのなかでスタンドアローンとオンラインという、2つのモードを構築していくのは非常に難航極まりない作業になる。やはり僕らが理想とするネットワークゲームの理想像は崩せないし、両方を追いかけて中途半端になるならオンラインだけでやろうということになりました。石井と話していたのがオンライン上に〝別の世界を作る〟という点です。そこに参加する大勢のユーザーの方々を満足させるために、その世界の規模はできるだけ大きく、実際の空間として感じられるものにしたい。それをPS2のメモリーだけで処理しようとすると、どうしても狭くなってしまう。そのため『FFXI』の世界を表現する膨大なデータはワールドサーバー（※5）上で管理しなくてはなりません。

――〝別の世界を作る〟とは？

田中：世界に継続性を求めているんです。のちにその中で社会や文化がユーザーさんの手も含めたうえで構築されていくことを前提として。『ディアブロ』（※6）の形もネットワークゲームで味わう醍醐味の1つとは思いますが、どちらかといえば一過性のものととらえています。

――その広大な世界を共有する1人に加わると思うと、1つのワールドサーバーに最大何人のユーザーが接続できるようになるか気になります。

田中　だいたい同時に5千人は接続できるように想定して設計中です。βテスト（※7）では、4つのサーバーに合計で数千人が参加しています。サーバーへの負荷などは、ほとんど心配するレベルではないのが現状ですね。そして誤解してほしくないのが、『FFXI』はブロードバンド環境を前提に作られているわけではないことです。普通の電話回線、いわゆるナローバンドで接続しても、ストレスなく遊べるように準備を進めています。

サーバーという未開の大平野 そこにはすべての可能性がある

――海外で人気を集めている『EQ』では、35万人を超えるユーザーがオンライン上で冒険を楽しんでいます。これは世界的に見てもトップレベルの数字です。これに対して『FF』シリーズは、現在までタイトルごとに数百万人規模のユーザー相手に冒険世界を提供してきました。スタンドアローンとオンラインを比較するのは難しいとは思うのですが、『FFXI』ではどのくらいの参加ユーザーを予想していますか？

田中　運営側ではいろいろと数字上で計算しているみたいですね。数十万人ぐらいからとか。ただ、その点に関してはとくに考えてないです。もちろん、多いほどいいんだろうとは思っていますが(笑)。

――もしかすると『FF』シリーズのファンの大部分が『FFXI』をプレイしない場合も出てくるわけですよね。

田中　ありえますね。

――反対に、シリーズのファンである数百万人が『FFXI』でオンラインの世界へ移行する可能性もある。これはオンラインのゲーム史上、空前の大事件になると思うんです。いままでの常識が通用しない規模にユーザーの数が広がることで、ネットワークゲームへの認知度や、実際問題としてサーバーへの負荷と、それに対する管理なども含めて。

田中　その規模になると、受け入れ可能なゲームに適したサーバーを持ったデータセンターは、国内に存在しないんですよ。βテストでは大手町にあるデータセンターにサーバーを置いているんですが、そこが最大で50万人までと聞いています。



田中弘道氏

スクウェア初のオンライン対応ゲームという、シビアなプロデュースに腕を奮う。その視線の先にある未来に、もうすぐ出会える？

要するに背水の陣をしいたわけです オンラインへの初挑戦を『FF』にすることで

RPGをひとりぼっちで遊んできて多くの人が忘れてきてしまったもの…感動を共有する喜びを再現したい



石井浩一氏

ディレクターとして開発を担当。『FFXI』の世界は緻密なだけではなく、エモーショナルな空気にも満ちていると期待させる。

から。『FFXI』のユーザー数がそれ以上に増えるなら、アメリカにエクソダスというデータセンターがあるんですけど、その規模が必要です。

——すごい話ですね。

田中　まあ、理想はもちろん、いままでの『FF』シリーズをプレイした方たちに全員来ていただくことなんですが、今回はプレイする前に新たな周辺機器が必要となってきます。その点を考えると、そのまま全員というのは難しいのかなとも思っています。ただ、最初に言ったとおり、テレビゲーム業界の先行きが不透明な段階に来ているなかで、僕らが実際にネットワークゲームをプレイした感想としても、ゲームはこっちの方向にしか出口がないんじゃないかと。ゆくゆくは大部分がオンラインへ移行していく、その最初の一歩が『FFXI』となるわけです。もちろん、従来のスタンドアローンにもいい点はあるのですが、長時間継続して遊ぶシステムには発展しにくいと思うんですよ。どうしても一過性のブームで終わってしまう。これがオンラインのゲームなら、ソフトの発売後でも新しい情報をユーザーさんへ、どんどん提供できる。

——ということは、『FFXI』は発売後もPlayOnline経由でアップデート（※8）を続ける予定なんでしょうか。

田中　もちろんです。オンラインで遊ぶ場合って、ゲームが「生きている」必要性があると思うんですよ。そのため世界を固定してしまうと、あとは収縮せざるをえない。ユーザーさん側の動向にあわせてゲーム自体も進化していけるのが一番の利点ですから。そういう意味で今回はハードディスクを必須にしました。ユーザーの方々といっしょに『FFXI』の世界を進化させていきたいんです。

——具体的には、どんなデータが追加されていく予定ですか？

田中　モンスターやアイテムなどの追加は随時行われますよ。さすがにマップなどはデータが大きいので、ある程度まとまった段階で拡張データ集みたいな形で提供できればと考えています。

石井浩一氏（以下敬称略）　モンスターに思考ルーチンが加わると、ユーザーさんが試してくる戦略の裏をかくようなこともしてきます。これに加え、モンスターに視聴覚などのデータも盛り込みます。

——こちらがケガをした場合に、血の匂いをかぎつけて襲ってくることなどもあると聞いたのですが。

石井　そうですね。また、視力や聴力に優れた種族は、離れた場所からでもパーティを発見して襲ってきます。どの地域にどんな種類のモンスターが生息しているかという情報を知ることが、とても大切になってきます。モンスターを倒した際に手に入るアイテムを加工して、ほかのユーザーとトレード（交易）が行える点でも必須ですね。ただし生息地や出現アイテムのデータは、わりと偏って設定してあります。こうすると地域性が出てくるし、他の土地を目指す目的意識にもつながる。それが人と人とのやりとりに発展すると思うんですね。すでにβテスト版でも違う国からわざわざアイテムを運んできて、いい値段で売っているユーザーさんがけっこういるんですよ。

——βテスト版では、アイテムの加工などはできない状況ですね。

田中　そのへんはまだですね。のちに物を売買する場所として、バザー（市場）みたいなものを登場させます。

——『EQ』では上級アイテムがオークションサイト（※9）で人気を集めるほどになりました。『FFXI』でもアイテムの種類は多くなりそうですか？

石井　かなりの種類になると思います。バリエーションを増やす際は表面のテクスチャーを変えるだけではなく、形状自体にも手を加えて多彩にする予定です。上級レベルになるほど特化した武器や防具になるように。遠目からでも「あっ、あの人、あんな防具を身につけている」とわかるはずですよ。そのうち移動用とバトル用の衣装を使い分けるユーザーさんも出てくるでしょうね。

——周囲から見られることを意識させられるなんて、新鮮な感覚ですね。

過去の『FF』でも味わえない仲間と感動を共有する喜び！

——そんなリアル性が反映されたワールドサーバー上で同時に5千人が冒険できるのは圧巻です。村（現実の）単位の地方自治体なら、村民全員がサーバー1つに集まってしまう。その気になれば、サーバー内で選挙もできますね。

田中　同時期に始めたユーザーさん同士って、だいたい同じようなスピードで成長していくんです。加えて生活リズムも似ていたりすると、よく顔を合わす知りあいが5千人の中に自然と生まれてくる。このあたり、おもしろいですね。

石井　開発側で変則的な遊び方を考えつくと、ユーザーさんも試していることが多い。見つけるのがじつに早いです。また、ゲームのバランス調整のために考慮中の部分も、すでにユーザーさんの方で対処法を探してあったりする。

——一部のユーザーを見ていると、レベルアップの進行が尋常ではないですよね。

田中　好きな子は、ずっといますよ(笑)。

——『ディアブロ』ではユーザー同士が無条件で戦えるシステムが話題を呼びましたが、『FFXI』では自由度をどこまで広げるつもりでしょうか？

田中　今回はPK（※10）のような演出を盛り込まないと思います。もっともPKを可能にするシステム自体は完成していて本体に実装されているのですが、プログラム的にわざと封印してあるのです。人と人とのプレイなので個人のモラルも問われてくる。その場合は現実社会だと警察、『UO』ではそれに相当する組織にGM（※11）というものがありますよね。『FFXI』にもそれと同等のものを用意する予定ですよ。もちろん『UO』独自の文化があったように、『FFXI』ならではのものを築いていこうと思います。

石井　テレビゲームがここまで来たなかで「1人の感動」が多すぎたかなと思うんです。もちろん他の人と競う興奮も『ストリートファイターII』とかが教えてくれたし、お互いが持つデータを交換したり比べ合うことが楽しいのは『ポケットモンスター』が提示してくれた。何が言いたいかというと、テレビゲーム以前に登場した『モノポリー』などの楽しさは、そうだったんじゃないかということです。ある1つのゲームを他の人間といっしょになって遊ぶという原点へ立ち返っていくのかなと。そういう点ではRPGの出発点ともいうべき『D&D』などのテーブルトークRPG（※12）で味わった感覚に戻っているとでもいうか。遊ぶ仲間が変わることでゲームの難度はもちろん、そこに楽しみが加わったり、逆にイヤな思いもする。これこそ1人で遊ぶゲームとは違う、相手との対話によって生じるネットワークゲームのおもしろさですよ。

——ある意味、スタンドアローンで遊ぶRPGの大作を次々と世に出した、スクウェアのクリエイターから発せられた言葉と考えると、革新的で驚きます。

石井　いやぁ、実際初めてネットワークゲームを遊んでみたときに、これは多くの人がわかっていながら置き去りにしてきちゃったものなんだなと感じました。仲間と会話しながら試行錯誤して次の行動を考える。そこには〝感動を共有する〟喜びが生まれるんですね。

——家庭用テレビゲームにおける新たな革命の瞬間に今年は立ち会える、そんな未来への熱い期待が満ちてきます。本日は、ありがとうございました。

KEYWORD

●アタリショック（※1）
1982年末、クリスマス商戦にわくアメリカで、突如テレビゲームが売れなくなってしまった事件。多くのメーカーや販売店が倒産し、当時業界最大手だったアタリ社は莫大な負債を背負うことに。加熱するテレビゲーム人気に便乗して出された粗悪なソフトの氾濫が、消費者の購買意欲を奪った原因とされている。

●『ウルティマオンライン』（※2）
コンピュータRPGの名作シリーズ。最新作においては多人数参加型のネットワークRPGというジャンルを世に広めた。オンライン上に構築された仮想世界ブリタニアでは、多彩な人生が楽しめる。

●『エバークエスト』（※3）
フィールドが3D視点で立体的に構成されており、実生活に近い感覚でプレイできるネットワークRPG。ユーザーの中毒度はかなりのもので、相手にされなくなった、家族たちや配偶者たちが「未亡人の会」という団体を結成して嘆き合っているほど。

●パソコン（※4）
必要に応じてCPUの処理能力をはじめ、メモリーやハードディスクの容量を変更できるのが利点。パソコン版の『FFXI』もリリースされるが、PS2版との同時発売はない模様。英語圏での発売も同様。現段階では国内販売を優先するらしい。

●ワールドサーバー（※5）
インターネットを介してアクセスしてくるユーザーとデータの送受信を行う機器。同時に数千人ものデータを処理する。『FFXI』ではこの名称が使われているが、一般的呼称はゲームサーバー。ちなみに『UO』ではシャードだ。

●『ディアブロ』（※6）
オンラインで知り合った仲間とパーティを組んで、毎回デザインの変わるダンジョンを探索していく。『UO』や『EQ』のように膨大な人数で1つの世界を共有するというよりは、探索する間だけパートナーと協力しながら遊ぶタイプ。

●βテスト（※7）
ソフトの発売前から一般ユーザーを加えてテストプレイを行うのは異例らしい。主にワールドサーバーへの負荷を調査している。最終的には数万人規模になる模様。その雰囲気を訪ねると「初心者には自然とアドバイスしてくれる者が現れるなど、とても良好。この積み重ねが、のちにコミュニティを築いていくんだろうと期待できます」（田中氏）とのこと

●アップデート（※8）
プログラムの一部を書き換えて、ソフトウェアを新しいバージョンへ変更すること。バグを修正する場合にも用いられる。

●オークションサイト（※9）
インターネット上にある個人売買の場。アメリカでは『EQ』の優れたキャラデータに千ドル単位の買い値がつき、『UO』における立地条件のよい家が実際の不動産さながらに取り引きされていたことも。

●PK（＝プレイヤーキラー）（※10）
高価なアイテム目当てにユーザーを襲う者の通称。しかし、このことが人間同士の駆け引きにおける緊張感を高めてくれたのも、見逃せない事実。被害者から依頼を受けてPKだけを狙うPKハンター（賞金稼ぎ）なども登場した。

●GM（＝ゲームマスター）（※11）
多彩な好みを持った不特定多数のプレイヤーたちに円滑なプレイを楽しんでもらうべく、仲裁やサポートを行う人々。

●テーブルトークRPG（※12）
ゲームマスターと呼ばれるガイドと参加者の対話だけで進行する、個々の想像力とセンスが勝負のボードゲーム。コンピュータRPGの原型といわれている。

FINAL FANTASY X

数々のやり込み要素をコンプリートするために必要な情報を網羅した、完全保存版となる『FFX』攻略をお届け!! 『FFXインターナショナル』にも対応!!

RPG 発売中
▶スクウェア
▶¥8,800
▶MC2(64KB)、HDD

すべての要素を詰め込んだ『FFX』攻略大全集!!

いろいろな隠し要素や、やり込み要素が存在する『FFX』。今回の攻略では、発売直後の記事には掲載できなかった隠し召喚獣や寺院など、数々の新しい情報をプラスした〝保存版〟としてお届け!! 各キャラの最強武器をそろえたり、訓練場を完全制覇するのに役立つ情報が盛りだくさん。さらに、先日発売された『FFX インターナショナル』にも対応している。これを見れば『FFX』ワールドの完全制覇も夢じゃない!!



サーチスポット一覧

飛空艇入手後にサーチできる場所と併せて『FFX』のワールドマップを公開。名前の下の座標は、大まかなサーチ位置だ。

1 ビサイド虹の滝 X30・Y75
虹の景観が美しい滝。キマリの武器「ドラグーンスピア」がある。

2 ミヘン海上遺跡 X35・Y55
リュックの武器「パスファインダー」がある、海上に浮かぶ遺跡。

3 キノコ岩戦場跡 X40・Y60
ルールーの防具「ファントムリング」がある。殺風景な場所。

4 オメガ遺跡 X70・Y35
強力なモンスターが待ち受ける、最高難度のダンジョン。

5 バージ=エボン寺院 X14・Y60
召喚獣・アニマを入手できる寺院。最初に訪れた海の遺跡がココ。

6 サヌビアの砂丘 X14・Y43
ティーダの武器「アスカロン」がある。敵が出現するので注意。

ストーリー攻略チャート

このチャートでは、海の遺跡から、終盤のガガゼト山山頂までをフォロー。なお、冒頭のザナルカンドでのイベントは省略してある。チャートでフォローしているのは必要最小限の行動のみなので、P.50以降の情報を参照して、特別なイベントやミニゲームなども押さえながらゲームを進めよう。なお、チャート内の末尾に(A~D)がついている場所では、その時点で前のエリアに戻ることができる(欄外コラム参照)。

海の遺跡

01 遺跡の奥へ移動すると 道が崩れて沈んだ広間へ転落

02 サハギン×3との戦闘が発生

03 サハギンを2体倒すとジオスゲイノが出現

BOSS ジオスゲイノ
[illegible]

04 ジオスゲイノとの戦闘中、イベントで広間へ移動する

広間

05 「着火器具」と「枯れた花束」を入手し、広間で火をおこす

06 クリックが出現。戦闘中、リュックが仲間に

BOSS クリック
[illegible]

07 クリックとの戦闘後、サルベージ船へ移動

08 甲板でリュックと話し 2人で海底遺跡へ

海底遺跡

09 海底遺跡を探索して 遺跡の装置を作動させる

10 トロスが出現。戦闘に突入

BOSS トロス
[illegible]

11 トロスとの戦闘後、サルベージ船に戻ると「シン」に襲われ、海中に引きずり込まれる

NEXT

ビサイド島

12 ワッカと話して仲間に加え、ビサイド村へ

13 村についたらビサイド寺院へ行き 司祭からブラスカの話を聞く

14 ワッカの家で休み、再びビサイド寺院へ

15 試練の間を突破して ユウナと出会う

16 ユウナ ルールー、ワッカとともに浜辺へ出発する

17 浜辺に向かう道でキマリと戦闘

BOSS キマリ
[illegible]

18 浜辺から 連絡船リキ号に乗り込む (A)

連絡船リキ号~ポルト=キーリカ

19 連絡船リキ号でワッカとユウナに話しかける

20 2人と話したあと、甲板にいるユウナに近づくと「シン」と戦闘に

BOSS 「シン」
[illegible]

21 「シン」との戦闘後、「シンのコケラ エキュウ」と戦闘に

BOSS 「シンのコケラ:エキュウ」
[illegible]

22 異界送りのイベント後、キーリカの森へ

NEXT

キーリカの森~キーリカ寺院

23 キーリカの森を抜けて キーリカ寺院へ 参道で「シンのコケラ グノウ」と戦闘

BOSS 「シンのコケラ:クノウ」
[illegible]

24 試練の間の入口の選択肢で「先へ進む」を選び、試練の間へ向かう

25 試練の間を突破して召喚獣・イフリートを入手する

連絡船ウイノ号

26 ポルト=キーリカに戻って ルカ行きの連絡船、ウイノ号に乗る

27 甲板でワッカとルールーの会話を1回以上聞く

28 船首に落ちているブリッツボールに近づくと、ジェクトシュート修得に挑戦するイベント発生

29 イベント後、ユウナに近づく

港町ルカ

30 ウイノ号がルカに到着したら 3番ポートへ

31 控え室でのミーティング後、ユウナ キマリとカフェへ向かう

32 カフェでユウナとはぐれる。ルールーと合流して4番ポートへ

33 4番ポートでアルベドシューターと戦闘

BOSS アルベドシューター
[illegible]

34 アルベドシューターとの戦闘後、控え室でワッカと話すとブリッツボール決勝戦開始

35 試合後、サハギンチーフ→ヴィーヴル→ガルダの順でイベント戦闘

36 イベント戦闘終了後、アーロンが仲間にミヘン街道へ出発

NEXT

『FFX』のお得な情報
後戻りできるタイミングの解説 (A)ビサイド村まで戻れる。この時点で、ヴァルファーレのオーバードライブ技「シューティング・パワー」を入手可能。(B)アルベド兵器跡を通って、ビサイド村まで戻れる。なお、スフィアマナージュ戦のあとにビサイド村→

ミヘン街道

37 街道南端でベルゲミーネと話し、召喚獣バトルに挑戦

38 旅行公司で1泊する

39 旅行公司を出るとチョコボイーターが出現

BOSS チョコボイーター
[illegible]

40 街道北端の出口へ行き　番兵と話してから引き返すとシーモア登場

41 イベント後、キノコ岩街道へ向かう

キノコ岩街道

42 街道を抜けて司令部周辺の総本部へ移動するとキノック登場

43 イベント後、司令部の兵士と話して「整いました」を選択

44 ミヘン　セッション開始「シンのコケラ　ギイ」との2連戦

BOSS 「シンのコケラ：ギイ」
1回戦 [illegible]
2回戦 [illegible]

45 戦闘後、砂浜でガッタorルッツ(※)と話すと「シン」を追うイベントが発生

46 イベント後、アーロンと話すとジョゼ街道へ出発する

ジョゼ街道～ジョゼ寺院

47 街道を抜けてジョゼ寺院へ

48 試練の間を突破して召喚獣　イクシオンを入手する

49 ジョゼ街道の分岐点から幻光河へ　（B）

幻光河

50 南岸の道でベルゲミーネとの召喚獣バトルに挑戦　南岸シパーフ乗り場へ

51 シパーフ乗り場にいるハイペロ族に話しかけてシパーフに乗る

52 渡河中にアルベドキャプチャーと戦闘

BOSS アルベドキャプチャー
[illegible]

53 北岸の道でリュックが仲間に

54 北岸の道を抜けてグアドサラムへ

グアドサラム

55 シーモアの屋敷へ行き　シーモアと会話

56 異界へ行き　ワッカ→ルールー→ユウナの順に話しかける

57 ユウナがシーモアに会いに行ったら雷平原に続く道へ向かう

58 シェリンダと話したあと、仲間がいる場所へ戻る

59 雷平原へ向かう

雷平原

60 雷平原中央の旅行公司で休憩する

61 リュックと話したあと　ユウナの様子を見に部屋へ行く

62 イベント後、旅行公司を出発

63 雷平原を抜けてマカラーニャの森へ

※ミヘン　セッション直前の会話の選択肢によって、話す相手が変化する。

マカラーニャの森～マカラーニャ寺院

64 スフィアの泉でスフィアマナージュと戦闘

BOSS スフィアマナージュ
[illegible]

65 マカラーニャ湖でアルベドガンナーと戦闘

BOSS アルベドガンナー
[illegible]

66 戦闘後、マカラーニャ寺院へ移動　（C）

67 試練の間へ行こうとすると女官が飛び出してくるイベント発生

68 女官が出てきた部屋で　ジスカルのスフィアを見つける

69 試練の間を抜けて控えの間へ行きシーモアと対決

BOSS シーモア＝グアド
シーモア1回戦 [illegible]
アニマ [illegible]
シーモア2回戦 [illegible]

70 戦闘後、試練の間を突破して広間へ戻る

71 トワメルとの会話イベント後、寺院を脱出

72 マカラーニャ湖でウェンディゴと戦闘

BOSS ウェンディゴ
[illegible]

73 戦闘後、湖底に落とされる

湖底～サヌビア砂漠

74 リュック→アーロンの順に話しかけ　湖底の中央に移動するとイベント発生。砂漠へ移動

75 砂漠を進み、仲間たちと合流

76 砂漠を抜けてアルベドのホームへ向かう

アルベドのホーム～飛空艇

77 ホームの地下へ進み、飛空艇へ移動

78 シドとの会話後、ブリッジを出る

79 ブリッジに戻り操縦席のアニキに話しかける

80 飛空艇の甲板に出て　エフレイエと戦闘

BOSS エフレイエ
[illegible]

聖ベベル宮

81 5回の強制戦闘を経て最上段へ

82 ユウナの脱出イベント後、試練の間へ向かう

83 試練の間を突破する

浄罪の路

84 キマリ　アーロン、ルールーと合流して通路の奥へ向かう

85 イサールとの召喚獣バトル

86 戦闘後、場面は浄罪の水路へ

浄罪の水路

87 水路の広間でエフレイエ＝オルタナと戦闘

BOSS エフレイエ＝オルタナ
[illegible]

88 戦闘後、水路を抜けてユウナたちと合流

ベベル=ブリッジ～マカラーニャの森

89 シーモア　異体と戦闘

BOSS シーモア：異体
[illegible]

90 戦闘後、マカラーニャの森の野営地へ移動

91 泉のほとりにいるユウナと話す。イベント後、野営地に戻る

92 森を抜けてナギ平原へ向かう　（D）

ナギ平原

93 ベルゲミーネと話し、召喚獣バトルに挑戦

94 平原の出口で護法戦機と戦闘。戦闘後、ガガゼト山へ

BOSS 護法戦機
[illegible]

ガガゼト山～ザナルカンド

95 ビラン＝ロンゾ　エンケ＝ロンゾの2人とキマリ1人で戦う

BOSS ビラン＝ロンゾ＆エンケ＝ロンゾ
[illegible]

96 山頂でシーモア　終異体と戦闘

BOSS シーモア：終異体
[illegible]

97 夢の中で子どもと会話

ガガゼト山（登山洞窟）

98 ガガゼト第一の試練、第二の試練を突破する

99 洞窟を抜けて聖地のガーディアンと戦闘

BOSS 聖地のガーディアン
[illegible]

NEXT

NEXT

そして、一行はついにザナルカンドへ！

『FFX』のちょっとお得な情報 まで戻ると、途中でジェクトやアーロンのスフィアを入手できる。（C）マカラーニャ湖まで戻れる。途中でアイテムを回収可能。（D）雷平原まで戻れる。マカラーニャの森で2回目のチョウ探しにチャレンジ可能。

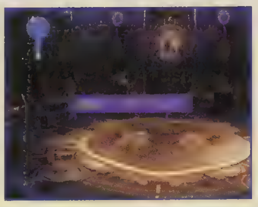
寺院攻略完全チャート

パズル的な謎解きで構成された各寺院の試練の間を行動チャートつきで完全攻略！ 入手可能なアイテム、隠し召喚獣の入手条件もしっかりチェックしよう。

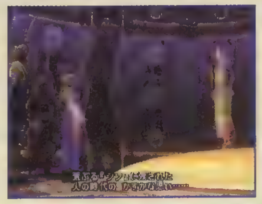
それぞれの寺院の試練の間は、文字どおり召喚獣を入手するための試練として存在する。だがそれ以外に、隠されたアイテムを入手することが、隠し召喚獣のアニマを手に入れる条件にもなっているのだ。寺院ごとに謎解きの傾向や手順が異なるので、行動チャートを参考にしてクリアしていこう。なお、飛空艇入手後に各地の寺院に入るには、グレート=ブリッジでマイカ総老師と会う必要がある。

祈り子に会うといいことが！

飛空艇入手後に、各地の寺院にいる祈り子に会いに行くと、アイテムを入手できる。入手アイテムリストのなかで（後）マークがついているものは、飛空艇入手後に取れるものだ。



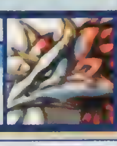
◀祈り子の間には複数の宝箱があるのだ。



◀祈り子と話すと貴重なスフィアが入手できる。

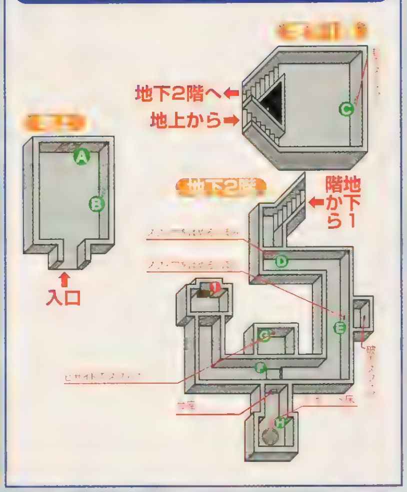
1 ビサイド寺院

入手召喚獣	ヴァルファーレ
入手アイテム	
●ワイズロッド	●ハイポーション(後)
●回避スフィア(後)	●エリクサー(後)
●ポーション×2(後)	●白魔法スフィア(後)



最初に挑戦するビサイド寺院の試練の間は、クリアの基本となる行動を覚えられるチュートリアル的な内容になっている。プレイヤーの行動に応じて画面にヒントや説明が表示されるので、スフィアの使い方や台座の利用法といった基本的な行動を、ここでマスターしておこう。有効なアビリティを持つユウナ用の武器「ワイズロッド」も、しっかり入手しておこう。

ビサイド寺院・試練の間MAP

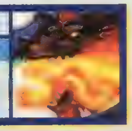


■行動チャート

1	Ⓐの位置にある印を調べて 出現した印Ⓑに触れる
2	地下1階へ下り Ⓒのくぼみから封のスフィアを取る
3	Ⓓのくぼみに封のスフィアをはめ、ドアを開ける
4	ドアにはめた封のスフィアを取り、Ⓓのくぼみにはめる
5	Ⓔの壁に触れて Ⓕのくぼみからビサイドのスフィアを取る
6	ビサイドのスフィアを台座にはめる
7	Ⓔの奥にある破のスフィアを取り Ⓒのくぼみにはめる
8	❶の宝箱を開けて 「ワイズロッド」を手に入れる
9	ビサイドのスフィアをはめた台座を、リセット床に乗せる

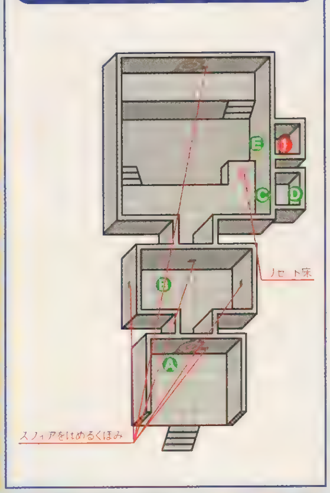
2 キーリカ寺院

入手召喚獣	イフリート
入手アイテム	
●炎神の小手	●命中スフィア(後)
●運スフィア(後)	●物理防御スフィア(後)
●すばやさスフィア(後)	



キーリカ寺院の試練の間では、キーリカのスフィアを使って扉を燃やすことがポイントになる。扉を燃やしたあとには炎が残るが、キーリカのスフィアを外せば通れるようになるのだ。また、キーリカのスフィアをはめたⒷの台座をリセット床に乗せるときは、一度リセット床を踏んで台座を近くに移動させると作業がラク。

キーリカ寺院・試練の間MAP



■行動チャート

1	Ⓐの台座からキーリカのスフィアを取って 扉の横のくぼみにはめる
2	キーリカのスフィアを取って次の部屋へ進み、正面のくぼみにはめる
3	キーリカのスフィアを取って 部屋の左右にあるどちらかのくぼみにはめる
4	正面の壁に出現した印に触れる
5	Ⓒのくぼみのキーリカのスフィアを Ⓑの台座のある部屋の壁のくぼみにはめる
6	Ⓑの台座から封のスフィアを取り Ⓒのくぼみにはめる
7	Ⓑの台座がある部屋に置いたキーリカのスフィアを取って、Ⓑの台座にはめる
8	Ⓑの台座をリセット床の上に乗せる
9	Ⓓのくぼみからキーリカのスフィアを取って出口の扉の横にあるくぼみにはめる
10	Ⓓのくぼみから破のスフィアを取って Ⓔのくぼみにはめる
11	❶の宝箱から「炎神の小手」を手に入れる
12	出口の扉の横にあるくぼみからキーリカのスフィアを取って、試練の間を脱出

3 ジョゼ寺院

入手召喚獣	イクシオン
入手アイテム	
●魔力スフィア	●すばやさスフィア(後)
●運スフィア(後)	
●魔法防御スフィア(後)	

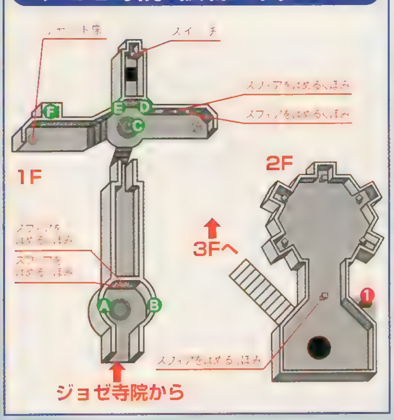


台座を利用して封のスフィアの代用品を作ることと、電流を制御してエレベータを作動させることの2つが、ジョゼ寺院の試練の間のポイントだ。ジョゼのスフィアを2つはめていない状態で、スイッチの前にある穴に台座を落とした場合は、リセット床を踏めば戻ってくる。

■行動チャート

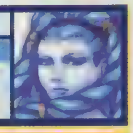
1	ⒶとⒷのくぼみにあるジョゼのスフィアを、正面の扉にはめる
2	ⒹとⒺにあるジョゼのスフィアを右手にある2つのくぼみにはめる
3	Ⓒの台座を右側にある床の印に乗せ、電気を流しジョゼのスフィアを取る
4	Ⓒの台座から取ったジョゼのスフィアを、Ⓓのくぼみにはめる
5	右手のくぼみにある2つのジョゼのスフィアを、Ⓒの台座にはめる
6	リセット床を踏んで台座を移動させ、スイッチの手前の穴に落とす
7	奥の台座を押しスイッチを入れる
8	Ⓓのくぼみにあるジョゼのスフィアを取って、Ⓔのくぼみにはめる
9	リセット床を踏んで、台座を移動させる
10	Ⓒの台座にある2つのジョゼのスフィアをⒶとⒷのくぼみにはめる
11	Ⓕの手前の壁に現れた印に触れる
12	Ⓕのくぼみから破のスフィアを取り、2階に移動
13	5つの台座を押して出現した台座に、破のスフィアをはめる
14	❶の宝箱から「魔力スフィア」を手に入れ、試練の間を脱出

ジョゼ寺院・試練の間MAP



4 マカラーニャ寺院

入手召喚獣	シヴァ
入手アイテム	
●運スフィア	●命中スフィア(後)
●魔力スフィア(後)	
●魔法防御スフィア(後)	



マカラーニャ寺院の試練の間では、台座を押すと柱か氷柱にぶつかるまで進むことと、台座がぶつかった氷柱は壊れることが攻略のポイントになる。この2つの特徴を利用して、思いどおりの場所に台座を運ぶことが重要。



■行動チャート

1	台座を右方向に押して氷柱を壊す
2	Ⓐのくぼみにあるマカラーニャのスフィアを取って、台座にはめる
3	台座をⒷの方向に押す（3層に落ちる）
4	Ⓓの封のスフィアを 3層の左端のくぼみに
5	台座をⒼの柱に向かって押して 柱にはめる
6	Ⓒのくぼみにあるマカラーニャのスフィアを取り、3層の左側にある柱のくぼみにはめる
7	Ⓑのくぼみにあるマカラーニャのスフィアを取って、Ⓓのくぼみにはめる
8	Ⓓのくぼみからマカラーニャのスフィアを取って、Ⓐのくぼみにはめる
9	Ⓕのリセット床を踏んで 台座を第1層に移動させる
10	台座からマカラーニャのスフィアを取って 第2層の方向に押す
11	Ⓑのくぼみにマカラーニャのスフィアをはめたあと、2層のリセット床を踏む
12	もとの場所に戻った台座から破のスフィアを取って、右方向に押して氷柱を壊す
13	Ⓑの方向に台座を押し、3層に移動して壁の右側のくぼみに破のスフィアをはめる
14	❶の宝箱から「運スフィア」を手に入れる
15	Ⓐのくぼみからマカラーニャのスフィアを取って台座にはめ、台座をⒼの柱に押してはめる
16	ⒷのくぼみにあるマカラーニャのスフィアをⒹのくぼみにはめて、試練の間を脱出

マカラーニャ寺院・試練の間MAP

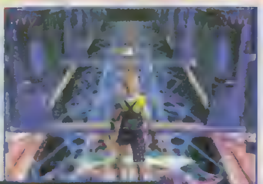
『FFX』のちょっとお得な情報

8カ所の寺院の中で唯一、聖ベベル宮の試練の間だけは、1度クリアすると2度と行くことができなくなる。召喚獣・アニマの入手条件である破のスフィアの宝箱は必ず取ることになるので問題ないが、「ナイトランサー」を取り逃すと入手不可能になるので注意。

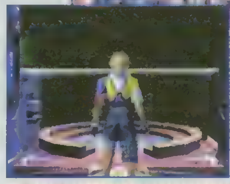
5 聖ベベル宮

入手召喚獣	バハムート
入手アイテム	●HPスフィア ●ナイトランサー





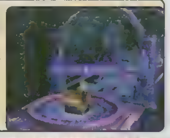
▶▼矢印が行きたい方向を指したときに、素早く◎ボタンを押そう。



聖ベベル宮の試練の間では、動く床に乗って内部を移動する。通路の分かれ道には、等間隔で向きを変える矢印が表示されていて、その上でタイミングよく◎ボタンを押さないと方向転換できない。この操作をマスターしないと、クリアは困難となる。

ナイトランサー入手の注意点

②の「ナイトランサー」を取るには、「ベベルのスフィア」が2つ必要。ゴール前まで行くと後戻りはできないので、必ず2つ持っていこう。



■行動チャート

1	台座を押して動く床を出現させ、その上に乗る
2	Ⓐにあるベベルのスフィアを取り向かい側にあるくぼみにはめる
3	Ⓒにある封のスフィアを取って　台座にはめる
4	Ⓓの前に移動し、台座にあるベベルのスフィアを側面の壁にはめる
5	台座にある封のスフィアを取ってⒹの前の壁にはめる
6	Ⓓにある破のスフィアを取って　台座にはめる
7	側面の壁にはめたベベルのスフィアを取り、台座にはめる
8	台座にはめた破のスフィアを　Ⓒのくぼみにはめる
9	Ⓑにあるベベルのスフィアを取り㋩を通って上層部へ移動
10	階段の上にあるくぼみにベベルのスフィアをはめる
11	①の宝箱から「HPスフィア」を入手。そのあと　宝箱の下にあるリセット床を踏んで台座を移動
12	台座を②のほうへ押して「ナイトランサー」を取り、試練の間を脱出

聖ベベル宮・試練の間MAP



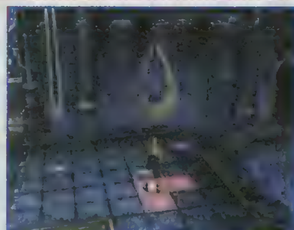
6 エボン=ドーム

入手召喚獣	—
入手アイテム	●マギステルロッド(後)

■行動チャート

1	Ⓐの床にあるスイッチを踏み、Ⓗのモニターに表示されたとおりに床の図形を出現させる
2	Ⓑ、Ⓒ、Ⓓ、Ⓔのいずれかの台座を押して　Ⓛのモニターを見る。すると押した台座に対応した図形が表示されるので、図形の組み合わせを記憶する
3	モニターに表示されたとおりに、床の図形を出現させる
4	Ⓑ、Ⓒ、Ⓓ、Ⓔすべての台座の試練をクリアする
5	Ⓚの壁にあるキーリカのスフィアを取って、Ⓖの台座にはめる
6	Ⓙの壁にあるビサイドのスフィアを取って、Ⓕの台座にはめる
7	Ⓐの位置にセーブスフィアが出現するので、左の部屋に行く前にセーブ
8	左の部屋へ行くとBOSSが出現。戦闘に突入

エボン=ドームの試練の間では、モニターの表示どおりに床の図形を出現させる試練に挑戦する。2回目以降の試練はⒷ、Ⓒ、Ⓓ、Ⓔのどの台座を押すかで、表示される図形が異なるので、下の画面写真を参考にクリアしよう。試練を5回クリアして、ⒼとⒻの台座にスフィアをはめると、左の部屋にボスが出現。なお、飛空艇入手後に再度来ると6回目の試練に挑戦でき、クリアすると「マギステルロッド」が手に入る。



◀床の図形を踏むと、その図形が出現する。移動は慎重に。

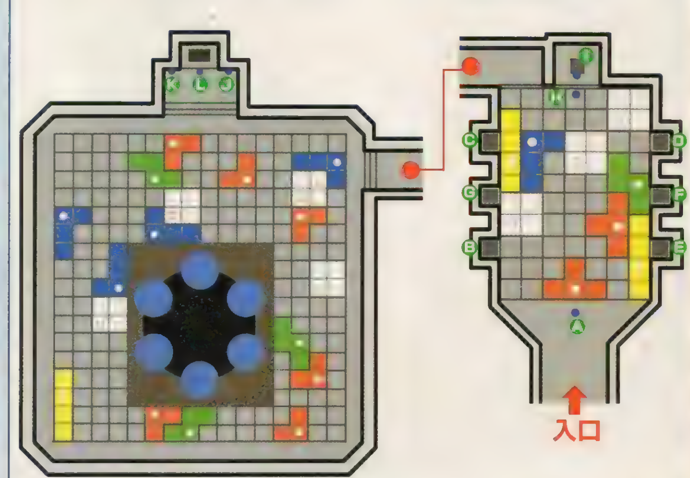


◀6回目の試練では、両方の部屋の床を利用する必要あり。

表示される図形一覧

Ⓐのスイッチと、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓ、Ⓔの台座に対応したモニターの表示は以下のとおり。6回目の試練は、Ⓗのモニターを調べれば挑戦できる。クリアしたら①にある破のスフィアを取り、Ⓙのくぼみにはめよう。





エボン=ドーム 試練の間MAP

7 バージ=エボン寺院(海の遺跡)



入手召喚獣	入手アイテム
アニマ	●ナイト・オブ・タマネギ　●メガフェニックス×4　●ラストエリクサー

飛空艇入手後にサーチ（P.48参照）すれば行けるようになる。ボスのジオスゲイノを倒すと、ルールーの七曜の武器「ナイト・オブ・タマネギ」を入手可能。さらに、すべての寺院で破のスフィアを使って隠し宝箱を取っていれば、召喚獣・アニマが手に入る。

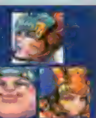


▶「ナイト・オブ・タマネギ」は、沈んだ広間の底にある。



▲祈り子の間に入るには、6つの像に近づいてスフィアを光らせる必要がある。

8 レミアム寺院



入手召喚獣	入手アイテム
メーガス3姉妹	●アルベド語辞書第24巻

ナギ平原からチョコボに乗って行くことができる。ここではチョコボレースと召喚獣バトルにチャレンジできるうえ、召喚獣・メーガス3姉妹を入手可能（入手方法はP.59参照）。チョコボレースでは入手した宝箱の数、召喚獣バトルでは倒した召喚獣に応じて、さまざまなアイテムが手に入る。

チョコボレース	初めて勝ったとき	「くもった鏡」、七曜の武器の入手と強化に必要
	宝箱0個で勝つ	「ポーション」、ボールに触れたときもこれに
	宝箱1個で勝つ	「エリクサー」、2回目以降は「ポーション」
	宝箱2個で勝つ	「ラストエリクサー」、2回目以降は「ポーション」
	宝箱3個で勝つ	「未知への扉」×30、2回目以降は「ポーション」
	宝箱4個で勝つ	「ペンデュラム」×30、2回目以降は「ポーション」
	宝箱5個で勝つ	「スリースターズ」×30、2回目以降は「ポーション」
召喚獣バトル	[illegible]	初回・「雷の魔石」×4、2回目以降・「パワースフィア」×4
	[illegible]	初回・「エクスポーション」×30、2回目以降・「マジックスフィア」×5
	[illegible]	初回・「チョコボの尾」×10、2回目以降・「パワースフィア」×8
	[illegible]	初回・「メガポーション」×60、2回目以降・「星のカーテン」×6
	[illegible]	初回・「花のかんむり」、2回目以降・「マジックスフィア」×8
	[illegible]	初回・「黒の魔石」×8、2回目以降・「パワースフィア」×10
	[illegible]	初回・「体力の泉」×60、2回目以降・「マジックスフィア」×10
	メーガス3姉妹	初回・「光の魔石」×40＋「月輪の聖印」、2回目以降・「パワースフィア」×12



◀貴重品が手に入るので、挑戦する価値あり。

『FFX』のお得な情報

召喚獣・アニマ入手に必要な各寺院の隠し宝箱。ポイントとなるのは、聖ベベル宮とエボン=ドームの2つの寺院。前者は寺院をクリアする際に必ず宝箱を取っているので問題はない。後者は飛空艇入手後に再度訪れて試練をクリアすればいい。

七曜の武器完全入手法

キャラクターごとに用意された最強武器、通称「七曜の武器」。その入手方法からパワーアップに必要な聖印の場所まで、知られざる秘密を完全解明!!

数々のやり込み要素をこなしたうえでようやく入手することができるという、まさにゲームの最終到達目標ともいえる七曜の武器。ここでは、そのすべての入手方法を本邦初公開。さらに、その七曜の武器をパワーアップするために必要となってくる、印と聖印の入手方法もあわせて紹介する。これさえ読めば、七曜の武器完全制覇は間違いなしの完全版だ。今まであきらめていた人も、これを機会に再挑戦してみよう。



▲七曜の武器を制覇すれば、もうやり残したことはなくなるハズ。

●入手の流れ●

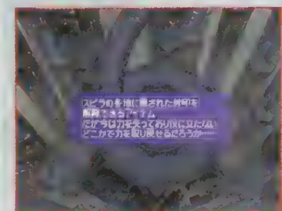
くもった鏡を入手 → マカラーニャの森で七曜の鏡に変化 → 武器を入手 → 印を入手 → マカラーニャの森で武器をパワーアップ → 聖印を入手 → マカラーニャの森で武器をパワーアップ

⇐×7(全キャラぶん繰り返す)⇒

七曜の武器入手のポイント

レミアム寺院でくもった鏡を入手!

七曜の武器探しの過程において、最初の1歩となるのが「くもった鏡」の入手だ。これは、レミアム寺院でチャレンジできるチョコボレースに勝つだけで入手することが可能（最初の1回のみ）。レースの途中経過は関係なく、とにかく相手より先にゴールすればいいだけなので、非常に簡単だ。



◀まずはレミアム寺院でくもった鏡を入手。これがないと始まらない。



◀くもった鏡がもらえるのは一度のみ。以降は貴重なアイテムをゲットできる。

マカラーニャの森で七曜の鏡に!!

次に、マカラーニャの森で発生する迷子捜しのイベントをこなそう。そのとき、不思議な場所を発見できるハズ。その場所に「くもった鏡」を持っていくと、鏡が輝きを取り戻し「七曜の鏡」へと変化するのだ。また、この場所に各七曜の武器とそれに対応する印（または聖印）を持っていくことで、武器をパワーアップすることができる。





◀▲迷子捜しのイベントで発見できるこの場所は、しっかり覚えておこう。今後、何度も足を運ぶことになる。

各地にある宝箱に七曜の鏡をかざせ!!

七曜の武器が隠された宝箱などは、基本的に七曜の鏡をかざすことで開く。いずれもわかりにくい場所に隠されているので、以下のデータを参照して探そう。もちろん、それぞれの七曜の武器に対応する印と聖印も同時に集め、武器を強化させていかないとダメ。なお、武器は印→聖印の順に、段階を追ってパワーアップさせる必要がある。





▲▶武器、印、聖印の3点でワンセットとなる。これを7人ぶんすべて集めれば、悲願のコンプリート達成だ。

七曜の武器と召喚獣の関係とは？

七曜の武器は、2段階までパワーアップ（武器と対応する印をマカラーニャの森に持っていく）させることで、各武器に対応した召喚獣の攻撃が限界突破する（9999を超える）という、秘められた効果を持っている。七曜の武器を探すことは、そのまま召喚獣のパワーアップにもつながっていくのだ。



◀召喚獣のダメージ限界突破は、ゲーム後半、とくに訓練場で必要となる。



◀バハムートは最初から限界突破しているので、対応する武器はない。



ティーダ

▶七曜の武器:アルテマウェポン

武器の場所	ナギ平原の北西にある小さなわき道の先。番人は、とれとれチョコボに勝つとどいてくれる
印の場所	日輪の印　ザナルカンド遺跡の中。一度イベントで行ったあと、戻ると宝箱が出現している
聖印の場所	日輪の聖印　ミニゲーム、とれとれチョコボで、0　0　0の記録を出すともらえる
限界突破する召喚獣	なし
最終アビリティ	●ダメージ限界突破　●魔法カウンター　●トリプルドライブ　●回避カウンター

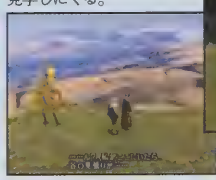
ナギ平原にいるチョコボ屋の3つの訓練をクリアすると遊べるミニゲーム、とれとれチョコボが大きく関わってくる。なおアルテマウェポン装備中は、残りHPが多いほど通常攻撃の攻撃力が高くなる。

POINT CHECK-1

平原の番人はレースで勝てばいなくなる

アルテマウェポンのあるわき道を通せんぼしている番人は、とれとれチョコボに勝つと持ち場を離れてレースを見学にくる。この隙に、わき道（下り坂）を進んで取りに行けばOKだ。

▼レースに勝つとわざわざ見学しにくる。





▲この隙に北西にあるわき道を進んでいこう。

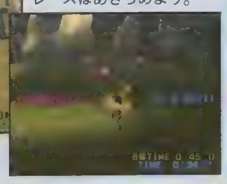
POINT CHECK-2

レースで0:0:0を出すヒケツ

とれとれチョコボで0:0:0のタイムを狙うには、最初の曲がり角までに、ある程度の風船を取ることが基本だ。あとは鳥を避けることに集中し、風船を最低15個は狙っていこう。



▲最初の風船の取り合いで勝負は決まってくる。



▼2回鳥に当たったらそのレースはあきらめよう。

『FFX』のちょっとお得な情報

マカラーニャの迷子イベントは、まずは森の南部で、父親が待ち合わせにこなくて困っている母子と会話。次に森の北部の野営地に行って父親と会う。母子がいた場所に戻ると子どもが行方不明になっているので、森の光の道を通って子どもを見つける。



ユウナ

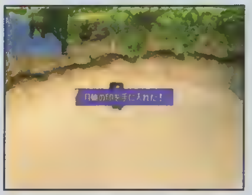
▶七曜の武器:ニルヴァーナ

武器の場所	ナギ平原で訓練場をオープンさせると、そのお礼としてもらえる
印の場所	月輪の印　ビサイド島の浜辺に置かれた、宝箱の中に入っている
聖印の場所	月輪の聖印　レミアム寺院でベルゲミーネとの召喚獣バトルをクリアし、彼女を異界送りする
限界突破する召喚獣	ヴァルファーレ
最終アビリティ	●ダメージ限界突破　●AP2倍　●トリプルドライブ　●MP消費1

ユウナの七曜の武器、ニルヴァーナ自体はとくに苦労なく取れる。聖印を取るために必要なレミアム寺院での召喚獣バトルは多少苦労するが、隠し召喚獣のメーガス3姉妹さえ取っていれば、簡単に勝てる。

POINT CHECK-1
月輪の印は忘れずに取っておこう

ニルヴァーナを2段階目にパワーアップさせる月輪の印は、ビサイド島の浜辺にある宝箱の中に入っている。最初に訪れた段階で取れるので、忘れずにゲットしておこう。恐らく七曜の武器関係では一番最初に手に入るアイテムとなるハズだ。もちろん、取り忘れていても、あとで取りに行くことができるので心配はいらない。



▲この宝箱に入っている。最初に訪れた段階で取っておこう。

POINT CHECK-2
召喚獣バトルではメーガス3姉妹も必要

ベルゲミーネとの召喚獣バトルでは、隠し召喚獣を含めたすべての召喚獣を倒すことで月輪の聖印を入手できる。つまり、ようじんぼうやアニマ、さらにはメーガス3姉妹など、すべての召喚獣をあらかじめ入手しておくことが必要条件となる。こちらがメーガス3姉妹を入手していれば、バトル自体はそう難しくない。



▲ヴァルファーレから順に戦っていく必要がある。



ワッカ

▶七曜の武器:ワールドチャンピオン

武器の場所	ブリッツボールで100勝以上か3位以内入賞で、ルカの酒場にいるマスターからもらえる
印の場所	水星の印　ルカ＝スタジアムにある、ビサイド・オーラカ控え室のロッカーの中
聖印の場所	水星の聖印　ワッカのOD技をすべてそろえると、以降ランダムでブリッツの賞品として登場
限界突破する召喚獣	イフリート
最終アビリティ	●ダメージ限界突破　●AP2倍　●トリプルドライブ　●回避カウンター

ワッカの七曜の武器は、いずれもブリッツボールに関係してくる。とにかくブリッツをプレイしまくろう。なお聖印の入手には、事前にワッカのOD（オーバードライブ）技をすべて入手しておく必要がある。

POINT CHECK-1
意外に見落としやすい水星の印

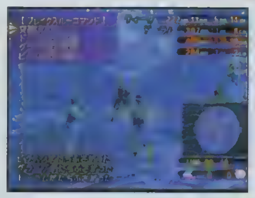
水星の印は、ルカ＝スタジアムのビサイド・オーラカ控え室に隠されている。これは決勝戦のイベント(ミヘン街道に出るまで)が終わったあとでしか取ることができないので、非常に見落としやすいポイントとなっている。あとからでも入手することは可能だが、ルカを出発した直後に一度戻って、取っておくといいだろう。



▲このロッカーの中から入手することができる。

POINT CHECK-2
とにかくブリッツをプレイしまくろう!!

水星の聖印は、ワッカのOD技をすべて入手したあとに、リーグ戦1位の賞品として登場する。もちろんそのリーグ戦に参加し、優勝しなければならない。有能な選手を集め、しっかりレベルアップさえしていれば勝ち抜くことは簡単だ。とにかく試合数をこなし、選手たちのレベルを上げ、聖印が登場するまでがんばろう。



▲ティーダを軸に、攻撃的な試合を心がけていこう。



リュック

▶七曜の武器:ゴッドハンド

武器の場所	キノコ岩街道谷底。そこへ行くには、飛空艇を入手後、パスワードを入力する必要がある
印の場所	金星の印　サヌビア砂漠の西部にあるアリ地獄の中の宝箱
聖印の場所	金星の聖印　サボテンダー探しのイベントをクリアすると、サボテンダーの里で入手できる
限界突破する召喚獣	なし
最終アビリティ	●ダメージ限界突破　●AP2倍　●トリプルドライブ　●ギル2倍

アルベド族のリュックだけあり、アルベド語メッセージに武器入手のヒントが隠されている。聖印の入手に必要となるサボテンダー探しのイベントは、ただクリアするだけなら簡単だ。

POINT CHECK-1
アルベド語辞書をすべて集めろ!!

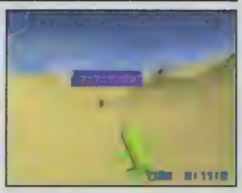
ゴッドハンドを入手するために必要なパスワードは、世界各地に散らばるアルベド語メッセージを解読していけば判明する。アルベド語辞書を集め、すべてのメッセージをたどっていけば必ずパスワードに行き着くハズだ。P.63で辞書の場所を紹介しているので、そちらも参照しよう。



▶最終的なパスワードはナギ平原で判明する。それを飛空艇で入力すればOK。

POINT CHECK-2
サボテンダーのイベントを初公開!!

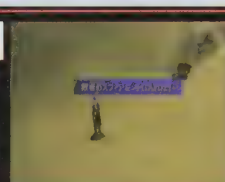
サボテンダー探しのイベントは、サヌビア砂漠にあるサボテンダーの石碑を調べるとヒントが出るので、それを参考にサボテンダーを探し、「だるまさんがころんだ」のようなミニゲームをしていくことになる。勝負後にスフィアをもらえるので、それを石碑にはめれば、次のヒントが表示される。全部で10体のサボテンダーを探し出せばクリアだ。



▲ミニゲームに勝てば戦闘へ。それに勝てば勝利となる。

聖印を取るだけなら勝負に勝つ必要なし!

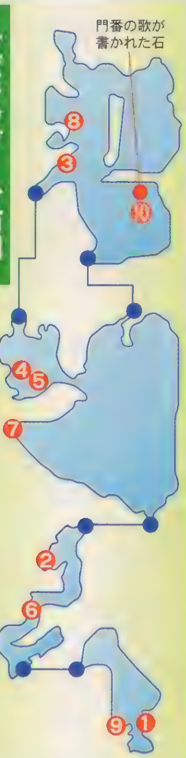
サボテンダーのミニゲームに失敗すると、敗者のスフィアを入手できる。それを石碑にはめればクリアしたことになる。すべて負けても、金星の聖印のゲットは可能だ。



◀聖印目的なら、勝負にこだわる必要はない。

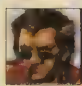
1	トーメ	飛空艇が到着するオアシスにいる。勝負では、背中を向けている時間が長いので　勝つことはそう難しくない。
2	ロビビア	サヌビア砂漠　東部の北西あたりを走り回っている。勝負のときは、振り向く間隔がだんだん短くなっていくので注意。
3	チャバ	20%引きと書かれた看板に隠れている。後半振り向きの間隔が短くなるので　なるべく前半で距離を詰めておこう。
4	アレク	サヌビア砂漠の中央部をアロヤと走り回っている。2人との対決になるが、振り向くタイミングは同じ。
5	アロヤ	アレクと同じ場所で遭遇。ミニゲームも、戦闘も2人いっしょ。アレク&アロヤは2人で1つのスフィアをもらえる。
6	バーチェラ	青い光を放つもの（セーブスフィア）は砂漠に2つある。そのどちらかだ。振り向きの間隔は短いが制限時間は長い。慎重にいこう。
7	ロベイラ	砂漠の宝箱の中に隠れている。ロベイラとの勝負では、宝箱が出現。すべての宝をゲットしたいなら、勝負を捨てよう。
8	イスラヤ	サンドバルサムのいた穴の中。一度MAPを切り替えると出現。勝負では、制限時間が長いぶん、背中を向けている時間は短いので注意。
9	エリオ	少なくとも砂漠にはいない。勝負は別の場所で行われることになる。なお、勝負に勝っても、戦闘は発生しない。
10	フライレ	9番目のスフィアをセットした時点で発生。メッセージと振り向きのタイミングがバラバラ。相手の動きだけに注目していこう。

サボテンダー分布図



『FFX』のちょっとお得な情報

サボテンダー探しのイベントでは、すべてのサボテンダーとの勝負に勝って（1敗までは可）クリアすると、金星の聖印以外にフレンドスフィアを入手できる。時間があるなら狙ってみよう。ちなみにすべて負けると、もらえるのは金星の聖印&ポーションとなる。



アーロン

▶七曜の武器：正宗

武器の場所	盗まれた祈り子の洞窟入口近くにある「古ぼけた剣」を、キノコ岩街道のミヘン像前で使う
印の場所	土星の印　ミヘン街道・旧道南部の行き止まりに置かれた宝箱の中
聖印の場所	土星の聖印　ナギ平原の訓練場をオープンさせ、地域制覇または種族制覇を合計10以上達成
限界突破する召喚獣	ようじんぼう
最終アビリティ	●ダメージ限界突破　●さきがけ　●トリプルドライブ　●カウンター

正宗のもととなる「古ぼけた剣」は、簡単に入手できる。また、印や聖印もそう難しい条件ではない。とにかく「さきがけ」が役立つので、早めにゲットしておきたい。

POINT CHECK-1

古ぼけた剣はキノコ岩で使う!!

「古ぼけた剣」を使う場所はキノコ岩街道だが、実際には飛空艇でジョゼ街道まで移動し、MAP左下の兵器跡を乗り越えて行ったほうが早い。そこからキノコ岩街道に入ったら、最初の曲がり角を右に曲がった先に昇降床があるので、それを上った先の印に触れればＯＫ。もちろん、正宗にするためには、七曜の鏡が必要だ。

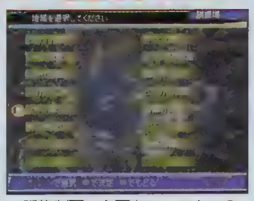


▲この昇降機の先にある印に、七曜の鏡を持って触れよう。

POINT CHECK-2

とにかくモンスターを集めまくれ!!

土星の聖印を入手するには、とにかく訓練場用のモンスターを捕獲しまくるだけ。地域制覇、種族制覇が合計で10を超えたとき、訓練場のオヤジから、ごほうびとしてもらえるのだ。これは、10カ所制覇するだけでＯＫ。制覇することによって登場する訓練場オリジナルモンスターは、別に倒す必要はない。



▲種族制覇に必要なモンスターのヒントはオヤジが教えてくれる。



キマリ

▶七曜の武器：ロンギヌス

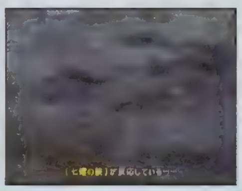
武器の場所	サボテンダー？の石碑３つの封印を解き、雷平原・南部にある傾いた塔を□ボタンで調べる
印の場所	木星の印：ガガゼト山・峠に置かれた宝箱の中。柱の陰になっていてわかりにくいので注意
聖印の場所	木星の聖印：ゲーム後半、マカラーニャの森・北部と中央部の「チョウ探し」を両方クリア
限界突破する召喚獣	イクシオン
最終アビリティ	●ダメージ限界突破　●AP2倍　●トリプルドライブ　●回避カウンター

キマリの場合、武器や印の入手は簡単だが、聖印の入手にマカラ　ニャのチョウ探しのミニゲームが関わってくる。それもゲーム後半で挑戦できる、難易度の高いほうをクリアする必要があるのだ。

POINT CHECK-1

サボテンダーの印を結べ！

キマリの七曜の武器入手には、まずは雷平原でサボテンダー？の石碑の前で印を結んで（□ボタンを押す）、封印を解く必要がある。３カ所で封印を解くと雷平原・南部にサボテンダー？の霊が出現するようになるので、その霊を追いかけた先の場所で□ボタンを押そう。

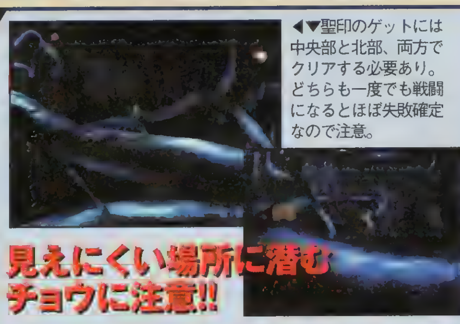


▶追いかけた先で七曜の鏡が反応する。

POINT CHECK-2

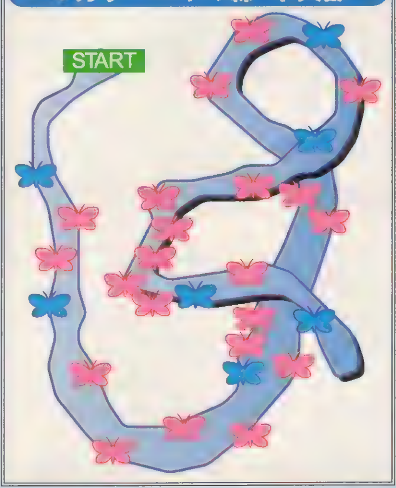
チョウ探し3段回目のマップを紹介!!

木星の聖印は、マカラーニャの森で挑戦できるチョウ探しのミニゲームでゲット可能。しかしここでもらえるアイテムは、ゲームを進めることで３段階に変化。聖印はその３段階目（飛空艇入手後から３段目に変わる）で入手できる。ここでは３段階目のチョウの位置をマップで紹介しよう。

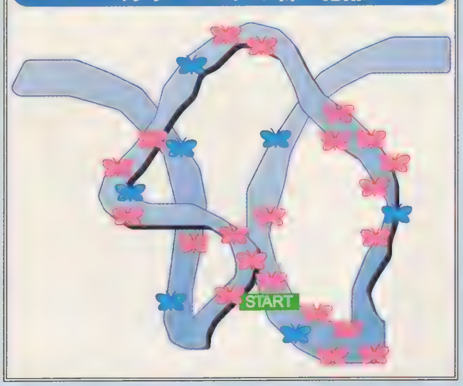


◀▼聖印のゲットには中央部と北部、両方でクリアする必要あり。どちらも一度でも戦闘になるとほぼ失敗確定なので注意。

マカラーニャの森・中央部



マカラーニャの森・北部





ルールー

▶七曜の武器：ナイト・オブ・タマネギ

武器の場所	飛空艇のサーチで行ける、バージ=エボン寺院に沈んでいる宝箱の中
印の場所	火星の印　グアドサラムの異界に置かれた宝箱。雷平原に入ったあとで入手可能
聖印の場所	火星の聖印　雷平原での雷避けのイベントで、連続200回以上雷を避けるともらえる
限界突破する召喚獣	シヴァ
最終アビリティ	●ダメージ限界突破　●魔法ブースター　●トリプルドライブ　●MP消費1

ある意味最も難しいのがルールーの七曜の武器だ。武器と印は簡単に手に入るものの、聖印を入手するために必要な雷避け200回は、かなりの根気と気力が必要となる。右のPOINT CHECK-2を参考にしてチャレンジしてみよう。とにかく集中力が第一。気を引き締めてかからないと、200回の大台をクリアするのは困難だ。

POINT CHECK-1

見落としやすい位置にある七曜の武器

ルールーの七曜の武器が隠された宝箱は、視点の関係で非常に見つけにくい場所にある。注意して探そう。

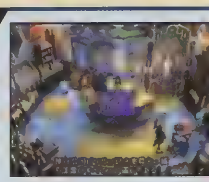


▲ジオスゲイノ（２回目）と戦った場所をくまなく探せ!!

POINT CHECK-2

雷避け200回のコツを伝授!!

基本は、画面の下を見ながら、光ったら◎ボタンをすぐに押し、少し前進してから次の落雷を待つこと。このとき音を消しておけば、ほかの効果音に惑わされにくい。敵とエンカウントすると集中力が途切れるので、「エンカウントなし」のアビリティは必須だ。

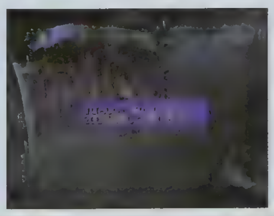


▲連続回避の記録は、雷平原の旅行公司でわかる。

●コレが大事●

- ●なるべく画面の下を見る
- ●音を消して画面に集中
- ●途中セーブや別の場所への移動はＮＧ

あとは気力と集中力で勝負!!



◀成功すると、旅行公司前の宝箱に聖印が。

『FFX』のちょっとお得な情報　マカラーニャの森・北部でのチョウ探しでは、いきなり画面奥（進路とは逆）に青いチョウがいるので注意。また、中央部での広い通路では、大きくルートを取るとラクだ。最後のチョウを取ったあと、行きすぎて画面を切り替えてしまわないように注意。

キャラクター完全バトル指南

ここでは各キャラの能力とオーバードライブ技の修得条件などを紹介していこう！　また、"成長の指南"では、スフィア盤でのキャラの育成方針を解説する。



戦いの中心になる万能キャラ　ティーダ

すばやさを活かした戦い方がベスト

ティーダの主な役割は、ヘイストやスロウといった補助系の魔法を使った仲間のサポート。とくに序盤は、攻撃はアーロンに任せて、補助役に徹しよう。ただし、ヘイスガや「クイックトリック」を覚えれば役割は一変。連続攻撃で大ダメージを狙えるようになる。



▲「とんずら」で必ず逃げられるのも◎!!

成長の指南　「クイックトリック」まで覚えさせたあとはサポート的な役割をより強化するために、回復魔法や「盗む」などを覚えるエリアに進むパターンが有効。攻撃役にするなら、アーロンやワッカのエリアへ。

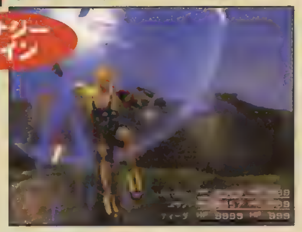
オーバードライブ技　剣技

複数回攻撃や全体攻撃などバリエーション豊富

ティーダが使うことができる剣技は、何度も攻撃がヒットするタイプのものから、全体攻撃が可能なものまであり、ザコ戦からボス戦まで幅広く使える。これら剣技はオーバードライブ技の発動回数が一定回数になると、新しく修得するようになっている。序盤から積極的に使用すれば、攻撃力の高い上級技を比較的容易に修得できるだろう。

修得までの必要回数

名称	修得回数
スパイラルカット	修得済
[illegible]	計10回
エナジーレイン	計30回
[illegible]	計80回



▼敵全体を攻撃できる技。複数いるザコ敵をまとめて倒したいときに便利！



▲何度も敵を斬りつける技で、最後にブリッツボールを蹴りつける。

PICK UP!　ボタンを押すタイミングによりダメージがUP!

ティーダの剣技は、ボタンを押すタイミングによってダメージが変化する。最速で成功すれば、通常の1.5倍ものダメージが与えられるのだ。



▲時間の経過にともないダメージは減っていく。なお、タイムが過ぎても技自体は発動する。



空中の敵は俺におまかせ！　ワッカ

ステータス異常攻撃を駆使して戦おう!

ワッカは空を飛ぶ敵や遠くの敵を攻撃できるのが最大の強み。命中値も上がりやすいので、トカゲ系モンスターなどの素早い敵にも、確実に対応できる。「ブラインアタック」や「スリプルアタック」と「石化攻撃」を併用していけば、さらに有利に戦えるはずだ。



▲空を飛ぶタイプの敵は、ほぼ一撃で倒せる。

成長の指南　ワッカは、自分のエリアを制覇したら、アーロン→ティーダのエリアに進む。これで攻撃力とすばやさを強化しよう。さらに、ヘイストなどの補助系魔法を白魔法スフィアで覚えさせれば、なおよし。

オーバードライブ技　スロット

リールをそろえれば技の威力がUP!

この技はスロットを回転させ、そろった絵柄で敵にさまざまな効果を与える。全部で4つのスロットがあり、新しいリールを修得するには、ブリッツボールの賞品で「〇〇リール」というアイテムを入手する必要がある（どちらの大会の賞品になるかは決まっている）。ただし、賞品として出現させるには、戦闘を規定回数こなさなければいけないこともあるので注意。

スロットリスト

名称	優勝賞品となる大会	必要戦闘回数
エレメントリール	修得済	修得済
アタックリール	トーナメントカップ	なし
ステータスリール	リーグ戦	250回以上
オーラカリール	トーナメントカップ	450回以上

エレメントリール

属性攻撃をくり出すスロット。赤（炎）・青（水）・黄（雷）・白（氷）の4色の絵柄があり、2つそろうと、その属性の単体攻撃、3つそろうと全体攻撃になる（バラバラだと無属性）。

アタックリール

3つの絵柄の合計だけ、連続攻撃が発動する。3つとも同じ絵柄がそろった場合は回数が2倍になり、最大12回の連続攻撃が可能。調合の「カルテット99」と併用すれば、絶大な威力を発揮する。

ステータスリール

同じ絵柄のリールがそろうと、特殊攻撃が発動する。どくろは睡眠、沈黙、暗闇、毒。DOWNは「パワー＆マジック＆アーマー＆メンタルブレイク」。砂時計は石化とディレイの効果が発動。

オーラカリール

「エレメントリール」と「ステータスリール」を合わせた強化バージョン。組み合わせの効果は同じ。ちなみにブリッツボールの絵柄が3つそろうと、敵全体にダメージを与える特殊攻撃が発動する。



どんなタイプにも育つキャラ　キマリ

どんなタイプの敵にも安定した強さを発揮

成長の自由度が高い反面、序盤は修得できるコマンドアビリティが少なく、能力値も平均なため役割がわかりづらい。「貫通」が付いた武器を使えるため、基本は直接攻撃タイプ。スフィア盤のルートしだいでは、補助や回復などのサポート役にも育てられる。



▲魔法タイプなら「竜剣」でMPを補充可能。

成長の指南　キマリのエリアは狭く、早い段階からほかのエリアに進むことになる。オススメはリュックのエリアに進み「盗む」と「使う」を修得させること。彼女が仲間になるまでの代わりにしよう。

オーバードライブ技　敵の技

敵の技リスト

名称	効果	入手できる主な敵
ジャンプ	敵1体にダメージ	最初から修得
[illegible]	敵全体に炎属性のダメージ	ヴァラーハ、テュアルホーンほか
タネ大砲	敵1体にダメージ	グラット　バルサム
自爆	敵1体にダメージを与えたあと　戦闘離脱	ボム、グレネードほか
[illegible]	敵1体にダメージ	鉄騎63型、ビラン＝ロンゾほか
石化ブレス	敵全体に「石化」の効果	バジリスク、ヘッジバイパーほか
アクアブレス	敵全体に水属性のダメージ	キマイラ、キマイラブレインほか
[illegible]	敵1体に「死の宣告」の効果	ゴースト　レイスほか
ホワイトウィンド	味方全員のHPを回復（自分のHPの50%）	ダークプリン、エンケ＝ロンゾ
くさい息	敵全体にステータス異常の効果	モルボル、モルボルグレート
マイティガード	味方全体に防御魔法（四属性防御＋シェル＋プロテス）	ベヒーモス、ビラン＝ロンゾほか
[illegible]	敵全体にダメージ	オメガウェポン、すべてを超えし者

PICK UP!　ビランとエンケから複数修得可能

ガガゼト山で戦うビランとエンケ。この2人からは、一部の「敵の技」を除いた未修得の「敵の技」を覚えられるのだ。なお、「ホワイトウィンド」と「マイティガード」は、2人が使用したあとでないと覚えられない。

味方の補助に最適な敵の技

「敵の技」を使うには、その技を使う敵から「竜剣」で奪う必要がある。とくに「マイティガード」や「ホワイトウィンド」は、ボス戦で役立つので必ず修得しよう。



▶「マイティガード」でダメージを減少しよう！



◀「自爆」は戦闘離脱になるので使い勝手が悪い。

『FFX』のちょっとお得な情報　ティーダの「エース・オブ・ザ・ブリッツ」は、最後にブリッツボールをパートナーがトスし、ティーダが蹴りつける。この技のみゲージが最後に出現し、なおかつ中心で止めないと最後の攻撃が失敗してしまう。またパートナーは感情値で変化（P.63を参照）。



直接攻撃で頼れる戦士

アーロン

スピードは遅いが対ボス戦の切り札

アーロンの特徴は攻撃力の高さと、ほとんどの大剣に備わった「貫通」のオートアビリティ。ティーダやワッカでは歯が立たない硬い敵でも、アーロンなら確実にダメージを与えられる。また、「アーマーブレイク」と「メンタルブレイク」は、物理・魔法防御の高い敵と遭遇したときに役立つので使おう。



▲アーロンなら、オーバーキルを狙うのもラクラク。

成長の指南

攻撃力が高い反面、すばやさが低いアーロン。すばやさの低さはゲーム終盤で致命的な欠点となる。よって自分のエリアを制覇したらティーダのエリアへと進み、すばやさを上げていこう。

オーバードライブ技 秘伝

敵を瞬殺できる力を持つ秘伝!

技ごとに決められたコマンドを、制限時間内に入力することで、さらに威力をアップすることができる「秘伝」。あらかじめザコ戦などで練習して、ボス戦などで確実に入力できるようにしたい。なお、新しい技は各地に散らばるジェクト、アーロン、ブラスカのスフィアを、一定数（名称の後ろの個数）集めることで修得できる。表を参考にすべて入手しよう。

スフィアのある場所

ジェクトのスフィア	マカラーニャの森・スフィアマナージュ戦後（自動的に入手）
ジェクトのスフィア	マカラーニャの森・南部（ベベル・ナギ平原への道）
ジェクトのスフィア	ビサイド村（寺院の右側）
ジェクトのスフィア	連絡船リキ号　操舵室
ジェクトのスフィア	ルカ＝スタジアム（オーラカ控え室前）
ジェクトのスフィア	ミヘン街道旧道　南部（行き止まり）
アーロンのスフィア	キノコ岩街道　断崖
ジェクトのスフィア	幻光河　南岸シパーフ乗り場
ジェクトのスフィア	雷平原　南部
ブラスカのスフィア	ガガゼト山　登山道

牙龍（修得済）

↓・←・↑・→・L1・R1・⊗・◎

「ディレイアタック」と同じ効果を持つ全体攻撃。複数の敵が登場するボス戦などで、絶大な威力を発揮する。序盤から終盤まで頼れるので、積極的に使っていこう。

流星（1個）

△・⊗・◎・◎・←・→・◎

吹き飛ばし効果（ザコを戦闘から強制排除）を持つ単体攻撃技。どんなにHPが高い敵も、入力に成功すれば吹き飛ばせる（ボスはムリ。また失敗するとダメージのみ）。

征伐（3個）

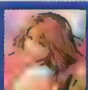
↑・L1・↓・R1・→・←・△

通常のダメージに加えて、「パワーブレイク」「マジックブレイク」「アーマーブレイク」「メンタルブレイク」の効果を、敵1体に一度に与えることができる技。

陣風（10個）

◎・→・R1・←・L1・△

巨大な竜巻を発生させ、敵全体を攻撃することができる技。この技はコマンド入力に成功すると、酒ビンを投げつけて炎の追加ダメージを与えることが可能。

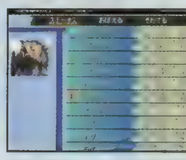


攻撃から回復まで任せられる

ユウナ

「召喚」の使い方しだいで戦闘がラクに!

ユウナは「召喚」と白魔法が使えるので、戦闘には欠かせないメンバーの1人。「召喚」は攻撃はもちろん、敵の攻撃に対する盾としても活用できる、非常に重要なコマンドだ。ユウナが成長すれば召喚獣も強くなるので、戦闘中に必ず一度は、何か行動をさせてAPを稼ぐようにしよう。



▲召喚獣は、ユウナが成長すればするほど強くなる。

成長の指南

自分のエリアを制覇したら、そのままアレイズがあるエリアへと進もう。そしてそのままルールーのエリアへと進み、魔力の強化と黒魔法を修得して魔法のスペシャリストに育て上げよう。

オーバードライブ技 マスター召喚

召喚した瞬間からオーバードライブが使えるように!

召喚獣をドライブゲージMAXの状態で呼び出すことができる「マスター召喚」。ちなみに、呼び出せるのは1体だけだ。対ボス戦の切り札となるので、ボス戦前には必ずゲージをMAXにしておきたい。



◀ボス戦でオーバーキルを狙いたいときに使おう。

■連続してオーバードライブを使用できる!!

マスター召喚は、1度オーバードライブを発動させるとゲージの量が発動前の状態に戻る。そのため、最初からゲージがMAXの場合は、次に行動できるときにもう一度オーバードライブを使うことが可能だ。

▼オーバードライブを1度使ったとしても……。



▲すぐにもう1度使える。連続で大ダメージを与えろ。

エンカウント回数でも召喚獣は成長する!

召喚獣の能力は戦闘回数（エンカウント数）が、一定数に達したときにも成長する。ただし、ユウナが成長したときに上がる率と比べると、アップする能力値は微々たるものだ。



▲戦闘回数はゲーム開始からカウントされるが、気にせず戦おう。

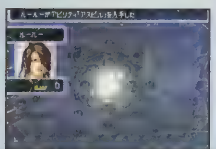


黒魔法のスペシャリスト

ルールー

弱点属性を的確に狙い撃ち!!

ファイアやブリザドなどの黒魔法を覚えるルールーは、炎・雷・水・氷のすべての属性の敵に有効なダメージを与えることができる。とくにエレメント系やプリン系のモンスターは、彼女の黒魔法でないと倒すことは難しい。「連続魔法」を覚えれば、ボス戦などで大活躍してくれるだろう。



▲アスピルを修得すれば、MPを気にせず戦える。

成長の指南

まずは自分のエリアにある黒魔法を覚えつつ、「連続魔法」の修得を目指そう。そのあとはワッカのエリアに進みドレインを修得して、そのままアルテマがある場所まで進むようにしたい。

オーバードライブ技 テンプテーション

何度も魔法を連発することが可能

この技は制限時間内に右スティックを回した回数分、魔法を連発できる。特徴を右で解説するのでチェックしておこう。ちなみに、調合の「カルテット99」と併用すると、強力な連続攻撃が可能になる。



▲ファイアなら、最大13回×9999回のダメージが期待できる!!

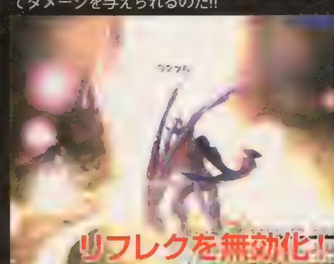
テンプテーションのヒミツ!!

一見すると攻撃回数が増えてダメージも増えそうだが、この技を使ったときの魔法の威力は通常の1／4になっている。だが、バイオやデスなどの場合は、回数分だけ判定が行われ、成功すれば効果を発揮する。もちろん威力の高い魔法ほど、攻撃回数が増えにくくなっているのだ。



▲この技を使ったときは、MPを消費しない。遠慮せずにガンガンスティックを回そう!

▼敵にリフレクがかかっていても、無効にしてダメージを与えられるのだ!!



『FFX』のちょっとお得な情報

ルールーのテンプテーションは、ファイア、ブリザド、サンダー、ウォータは13回。その上位のラ系、ガ系の魔法は11回。あとはバイオ、グラビデ、デス、ドレイン、アスピルは10回。そしてフレアは8回、アルテマは4回ぐらいまで連続発動できる（※）。

※データは編集部調べ

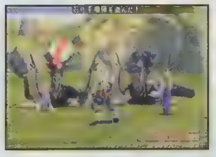


特殊なコマンドで味方をフォロー

リュック

「盗む」と「使う」を上手に使えばボスもラクラク

素早い動きや特技の数々で敵をもてあそぶリュック。彼女のポイントはなんといっても「盗む」と「使う」のコマンドアビリティの使い勝手のよさだ。「盗む」でモンスターから奪ったアイテムを、「使う」で使用することで効率よく戦える。また「調合」でより高い効果を引き出すことも可能だ。



▲戦闘中は積極的にアイテムを「盗む」で集めよう!!

成長の指南

自分のエリアですばやさをアップさせたら、ティーダのエリアへと進み、すばやさと攻撃力を上げていこう。またユウナのエリアに進み、回復魔法を覚えていもいい。すばやさの高い回復キャラは貴重なのだ。

オーバードライブ技…調合

アイテムを組み合わせることで特殊な効果を生み出す

2つのアイテムを組み合わせて、さまざまな効果を生み出すオーバードライブ技の「調合」。ゲージをためないと使えないだけあって、その効果はバツグンだ。ボス戦などで積極的に利用していきたい。ここでは編集部がオススメする調合ベスト5を紹介するので、調合を使うときの参考にしよう。

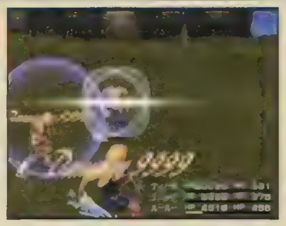


◀調合のパターンは全部で64種類もある。ここでは簡単かつ効果的なものを紹介。

オススメ調合ベスト5

1 カルテット99
ダークマター×ボムの魂

味方全員のあらゆる攻撃のダメージと、ＨＰの回復量が9999になる。「テンプテーション」や「アタックリール」などの連続攻撃や、「竜剣」のようなＨＰとＭＰを吸収する技と併用すれば、すさまじい効果を発揮する。



◀どんなボスもイチコロなほど、反則的な強さだ!!

2 ハザードシェル
手榴弾×マップ

敵全体に無属性ダメージ＋毒・睡眠・沈黙・暗闇のステータス異常を与える。必要アイテムが手軽に入手できるのが◎。

3 聖戦の薬
ラッキースフィア×ボムの魂

味方全員の攻撃がクリティカルになる。「ダメージ限界突破」の武器を持っている場合は、とくに有効。ボス戦向け。

4 マイティGスーパー
月のカーテン×月のカーテン

味方全体にシェル＋プロテス＋ヘイスト＋リジェネの効果がかかる。月のカーテンを敵から盗みまくっておこう！

5 ウルトラポーション
ポーション×ポーション

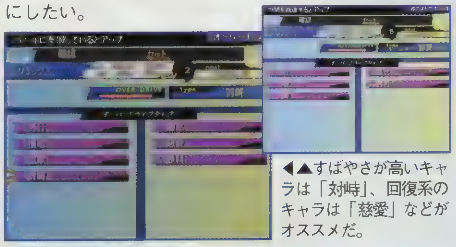
味方全員のＨＰを完全回復する。同様の効果を持つラストエリクサーが手に入るまでの代用として使うといい。

オーバードライブの特性とタイプについて

オーバードライブのタイプの完全リストと修得するための条件を大公開!! これを参考にコンプリートしよう。

戦法に応じてタイプを変えてオーバードライブゲージをためろ!

戦闘で右の表にある条件を満たして「修行」以外のオーバードライブタイプを修得すると、それぞれ異なる方法でドライブゲージをためることができるようになる。オーバードライブ技を何回も使えるようにするためにも、キャラごとに最適なタイプをセットして戦闘に臨むようにしたい。



◀▲すばやさが高いキャラは「対峙」、回復系のキャラは「慈愛」などがオススメだ。

オーバードライブタイプ一覧表

名称	修得条件	ゲージのたまり方
修行	最初から修得済み	敵からダメージを受けるごとにアップする
闘志	敵にダメージを与えた回数が　一定数を超えると修得できる	敵にダメージを与えるごとにアップする
献身	戦闘に参加しているとき、ほかの仲間かダメージを受けた回数が一定数を超えると修得できる	戦闘に参加しているとき　ほかの仲間がダメージを受けるごとにアップする
慈愛	仲間を回復させた回数か一定数を超えると修得できる	仲間を回復するごとにアップする
凱歌	一定数の敵を倒す（トドメをさす）と修得できる	敵を倒す（トドメをさす）ごとにアップする
英雄	HPが高い敵を一定数倒す（トドメをさす）と修得できる	HPが高い敵を倒す（トドメをさす）ごとにアップする。「凱歌」より上昇値が高い
勝利	バトルで勝った回数（戦闘終了時に戦闘メンバーにいた回数）が一定数を超えると修得できる	バトルで勝ては（戦闘終了時に戦闘メンバーに出ていれは）アップする
対峙	バトルに参加した（何かしらのコマンドを実行した）回数が一定数を超えると修得できる	バトルに参加する（何かしらのコマンドを実行する）ごとにアップする
苦闘	ステータス異常のまま行動した回数が一定数を超えると修得できる	ステータス異常のまま行動するごとにアップする
窮地	ステータス異常になった回数が一定数を超えると修得できる	ステータス異常にされるごとにアップする
策略	敵をステータス異常にした回数が一定数を超えると修得できる	敵をステータス異常にするごとにアップする
危機	HPが少ない（黄色）まま行動した回数が一定数を超えると修得できる	HPが少ない（黄色）まま行動するごとにアップする
孤高	１人で（ほかのメンバー２人が石化か戦闘不能の状態）行動した回数か一定数を超えると修得てきる	１人で（ほかのメンバー２人が戦闘不能の状態）行動するごとにアップする
華麗	敵の攻撃を回避した回数が一定数を超えると修得できる	敵の攻撃を回避するごとにアップする
盤石	敵のステータス異常攻撃を防いだ（無効化させた）回数が一定数を超えると修得できる【注1】	敵のステータス異常攻撃を防ぐ（無効化する）とアップする
臆病	ハトルから逃げた回数が一定数を超えると修得できる	ハトルから逃げることでアップする
悲嘆	仲間が「戦闘不能」になった回数が一定数を超えると修得できる	仲間が「戦闘不能」になるごとにアップする。「憤怒」より上昇値が高い

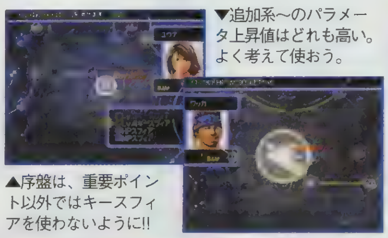
【注1】「ステータス異常を防ぐ」とは、「完全毒防御」などの付いた防具で敵のステータス異常攻撃を無効化する（画面で「ＧＵＡＲＤ」と表示）ことを示しています。

スフィア盤のポイントをピックアップして解説!!

キャラを成長させるシステムであるスフィア盤。ここでは基本から応用までをレクチャーしていこう。

基本はそのキャラの周辺から順次解放していくこと

スフィア盤は、基本的にそのキャラの周辺の能力から順次解放していけばＯＫだ。しかし、そのほかのエリアにあるコマンドアビリティも修得させれば、キャラをさらに強化できる。そのためには各エリアの境にある、スフィアロックを解放する必要がある。ここでは各キースフィアの入手方法をお届けしよう。



▼追加系～のパラメータ上昇値はどれも高い。よく考えて使おう。

▲序盤は、重要ポイント以外ではキースフィアを使わないように!!

スフィア盤の進路をふさぐスフィアロックについて

貴重なアビリティの入手にはキースフィアが必要!

コマンドアビリティのなかには、修得するためにスフィアロックを解放しなくてはならないものが存在する。ここで紹介するポイントのキースフィアは、取り逃がさないように進めよう。

レベル別キースフィア入手個数リスト

ここではレベル別に、敵から入手できるキースフィアを紹介。下の表と見比べて、足りないキースフィアは、この表にある敵から手に入れるようにしよう！

レベル	その他の入手方法
Lv.1	ガルキマセラ（盗まれた祈り子の洞窟）に「わいろ」、サンドウォーム（サヌビア砂漠）が低確率で落とすことがある、「よけよけチョコボ」の賞品、ほか
Lv.2	ベヒーモス（ガガゼト山　登山洞窟）に「わいろ」、「もっとよけよけチョコボ」の賞品　スフィアマナージュ（マカラーニャの森）が落とす　ほか
Lv.3	ビラン＆エンケから「盗む」（複数入手可能）「とれとれチョコボ」の賞品（初回のみ）、デビルモノリス（オメガ遺跡）に「わいろ」、シーモア　終異体（ガガゼト山）が落とす　ほか
Lv.4	キマイラブレイン（ナギ平原）に「わいろ」、すべてを超えし者から「盗む」、シーモア　終異体（ガガゼト山）や魔天のガーディアン（エボン＝ドーム）が落とす　ほか

進行度別キースフィア入手個数リスト

ザナルカンドまでに入手できるキースフィアの数を、進行度別にリストアップ。なお、「盗む」や「わいろ」を使って入手できるキースフィアは、省いてあるので注意しよう。

場所	手に入るキースフィア
ミヘン街道（南～北）	■Lv.1×２個（街道を歩く人と会話／リンと会話）
キノコ岩街道	■Lv.1×２個（シンのコケラ　ギイ戦）
ジョゼ街道～幻光河	■Lv.1×６個（幻光河　南側の宝箱２つ）
グアド・サラム～マカラーニャ寺院	■Lv.1×１個（マカラーニャ湖の宝箱） ■Lv.2×２個（スフィアマナージュ戦／マカラーニャ湖　湖底の宝箱）
サヌビア砂漠	■Lv.2×１個（サヌビア砂漠　中央部の宝箱）
アルベドのホーム	■Lv.2×１個（ホーム内の宝箱） ■Lv.4×１個（ホーム内の宝箱）
聖ベベル宮	■Lv.2×２個（シーモア　異体戦）
ナギ平原	■Lv.2×２個（宝箱／護法戦機戦）
盗まれた祈り子の洞窟	■Lv.2×１個（洞窟内の宝箱）
ガガゼト山	■Lv.1×１個（登山洞窟内の宝箱） ■Lv.4×１個（シーモア　終異体戦）

『FFX』のちょっとお得な情報　キースフィアが必要なコマンドアビリティを紹介。リレイズはLv. 4×2。アレイズはLv. 3×1＋Lv. 4×2かLv. 4×3。ものまねはLv. 4×1。連続魔法はLv. 3×1＋Lv. 4×1。ゾンビアタックはLv. 4×1。たくすはLv. 3×1かLv. 4×1。アルテマはLv. 4×3が必要。

全召喚獣秘蔵データ

ストーリー上で入手できる5体の召喚獣に加え、ようじんぼう、アニマ、メーガス3姉妹などの隠し召喚獣の入手方法などを完全網羅！　育成方法も伝授する。

すばやさが魅力の飛行型召喚獣



ヴァルファーレ

入手場所 ビサイド寺院
属性 無属性

初期コマンドアビリティ ファイア　ブリザド　サンダ　ウォータ

オススメ修得アビリティ 無属性のヴァルファーレは回復手段がない。早い段階でケアルを修得させよう

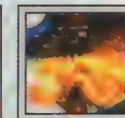
ヴァルファーレの特徴は、すばやさと回避が比較的高いこと。相手の行動を遅らせる効果があるソニックウィングも使えるため、連続で敵を攻めることが可能だ。また空中に浮いているため、地上にいる敵の一部（ラルドなど）からは一切攻撃を受けずに戦えるという利点がある。

特殊技
ソニックウィング
無属性の単体攻撃で、通常攻撃と同じぐらいのダメージしか与えられないが、「ディレイアタック」と同等の効果があるので使い勝手がいい。

オーバードライブ技
シューティング・レイ&パワー
閃光を放ち、ダメージを与える技。シューティング・パワーは、召喚獣のＯＤ技のなかでも屈指の強さを誇る。早く入手しよう（入手法は欄外参照）。

そだてる&おぼえる　すばやさと回避をアップ!
もとからすばやさ&回避が高いので、それらの能力をアップさせるように育てよう。早い段階でシューティング・パワーを覚えさせれば、序盤から中盤にかけて、かなり重宝するはずだ。ただし、終盤はなかなか活躍しにくい。

炎を身にまとう攻撃型の召喚獣



イフリート

入手場所 キーリカ寺院
属性 炎属性

初期コマンドアビリティ ファイア　バコルド　バファイ

オススメ修得アビリティ イフリートはすばやさが低いのがネックなので、なるべく早くヘイストを覚えさせたい

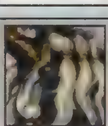
炎属性の召喚獣で、序盤では攻撃力の高さが光る。通常の敵には通常攻撃、氷属性の敵に対してはファイアなどで対処すれば負けることはない。ただし、スピードが遅く連続攻撃を受けてしまうことも多い。そんなときは、自分にファイア系の魔法を使い、ＨＰを回復させながら戦おう。

特殊技
メテオストライク
一見炎属性の攻撃のようだが、じつは無属性の単体攻撃。攻撃力が高いのでひんぱんに使いたくなるが、次の攻撃の発動が遅くなるのが難点。

オーバードライブ技
地獄の火炎
灼熱の炎を撃ち出し、さらに岩をぶつけるという豪快な技。炎属性なので、植物系や氷属性の敵に有効だ。使用後、次の行動の順番が極端に遅くなる。

そだてる&おぼえる　攻撃力をアップ!
すばやさを補うより、持ち前の攻撃力の高さをそのまま成長させたほうが効率がいい。覚えたいアビリティはヘイストとファイラ、ファイガの魔法。炎属性なので、ファイラなどを使えば、自分の体力を回復することができるのだ。

シリーズ初登場となる雷系召喚獣



イクシオン

入手場所 ジョゼ寺院
属性 雷属性

初期コマンドアビリティ サンダー　サンダラ　バザンダ　バウォタ

オススメ修得アビリティ もともと高い物理防御、魔法防御をさらに高められるプロテスやシェルがオススメ

イクシオンの特徴は防御力の高さ。ボス戦などで相手の行動の直前に「まもる」を選択すれば、ダメージを最小限に抑えることができる。よって、攻撃を防ぐ“盾”として使っていきたい。最初から使えるサンダラは、機械系や水属性の敵に対する攻撃や、自分への回復魔法として使おう。

特殊技
エアロスパーク
無属性の単体攻撃で、ディスペルと同じように、敵の補助魔法の効果を打ち消す効果がある。敵がプロテスやシェルを使ったらこの技の出番だ。

オーバードライブ技
トールハンマー
巨大な雷のカタマリを、敵にハンマーのように打ちつける技。雷属性なので水属性や機械系の敵には、バツグンの効果を与えるのだ。

そだてる&おぼえる　補助系の魔法を覚えよう！
物理防御や魔法防御が高いので、そのままその能力を成長させていきたい。これにプロテスやシェルを覚えさせれば、向かうところ敵なしだ。もちろんヘイストも優先して覚えさせること。ゲーム全般にわたり活躍してくれる。

高い魔力とすばやさが魅力の氷の女王



シヴァ

入手場所 マカラーニャ寺院
属性 氷属性

初期コマンドアビリティ ブリザド　ブリザラ　バファイ　バコルド

オススメ修得アビリティ 回避の高さを活かすため、「見切り」でさらに回避する確率をアップさせたい

魔力、回避、すばやさは最高クラスだが、物理攻撃やＨＰが低くイマイチ頼りない。ただし回避する確率が高いので、ＨＰが多少低くても十分戦える。ちなみに、敵の攻撃を避けると、オーバードライブゲージが大幅にアップする。よって、シヴァはオーバードライブを発動しやすいのだ。

特殊技
天からの一撃
この技はヴァルファーレの「ソニックウィング」同様、敵の行動を遅らせる効果がある。そのため、動きの遅い敵には、一方的に攻撃できる。

オーバードライブ技
ダイアモンドダスト
絶対零度の氷の結晶を敵に発射し、凍りつかせる。シヴァの魔力が高いため、属性の相性にかかわらず、安定したダメージを与えられるぞ。

そだてる&おぼえる　魔法のエキスパートに育成
もともとの魔力が高いので、そのままアップさせていこう。それにあわせて、さまざまな攻撃魔法を覚えさせれば、魔法攻撃のエキスパートとして活躍してくれるだろう。ボス戦が連続して起こる中盤以降は、かなり使えるぞ。

強烈な一撃ですべてを粉砕!



バハムート

入手場所 聖ベベル宮
属性 無属性

初期コマンドアビリティ ファイア　ブリザド、サンダー、ウォータ、ファイラ、ブリザラ、サンダラ、ウォタラ、ファイガ、ブリザガ、サンダガ、ウォタガ

オススメ修得アビリティ 攻撃魔法は覚える必要はない。ヘイストやケアルガなどの補助&回復魔法を覚えよう

あらゆる能力が平均して高い。なかでも攻撃力、物理防御の高さは召喚獣の中でもトップクラス。さらに成長すれば、通常攻撃&オーバードライブのダメージが10,000を突破するのも魅力的（ほかの召喚獣は、対応する七曜の武器を入手し、封印を解いていないとダメージ限界突破しない）。

特殊技
インパルス
無属性の全体攻撃。ほとんどの敵がこの一撃で一掃できるはず。ただし１度使うと、次の攻撃が回ってくるまで時間が非常にかかるのがネック。

オーバードライブ技
メガフレア
一直線上に巨大なエネルギー波を放つ、超強力な必殺技。無属性なうえにダメージ限界も突破しているので、ボス戦では欠かせない存在だ。

そだてる&おぼえる　万能キャラに育てよう!
バハムートはもともと能力が高いので育てる必要もないが、余裕があるならすばやさをアップさせよう。魔法に関してはケアルガ、ヘイスト、プロテス、シェルさえ覚えればどんな敵にも対応できる頼もしい召喚獣になってくれるぞ。

すべての行動をギルで決める召喚獣



ようじんぼう

入手場所 盗まれた祈り子の洞窟
属性 無属性

CHECK! ようじんぼうの雇い方
[illegible]

そだてる&おぼえる
ムリして育てる必要はナシ
ようじんぼうはすばやさがとても高く、成長させなくても敵の攻撃をよけまくってくれる。なお「おぼえる」を使うことはできない。

直接命令することができない特殊な召喚獣。プレイヤーが選べるのは「心づけ」のコマンドのみで、渡す金額が高ければ高いほど、強力な攻撃が発動する確率がアップする。またすばやさがとても高いので、ザコの攻撃をほとんどよけてくれるのがありがたい。

特殊技　心づけ



任意のギルを渡すことで、威力の低い順に「ダイゴロウ」（単体）、「小柄」（単体）、「脇差」（単体/全体）、「斬魔刀」（すべてのザコを一撃で倒す）の４種類の攻撃のどれかが発動する。金額が高くなるほど、強力な攻撃が出る確率がアップするが、1,000,000ギル与えても「斬魔刀」の出る確率は20%程度。１ギルでも十分だ。

『FFX』のちょっとお得な情報
シューティング・パワーの入手方法を解説。入手できるのは、ビサイド村を旅立ったあと。その後、ショップの女性と話し、犬の情報を聞く。そこでリキ号に乗る前なら織物職人の家に行き犬を調べる。乗ったあとなら、寺院前の犬といる女性と話す。これでＯＫだ。



暗黒の力を司るシーモアの召喚獣

アニマ

入手場所 バージ=エボン寺院

属性 無属性

初期コマンドアビリティ	スリプルアタック、サイレスアタック、ブラインアタック、スリプルバスター、サイレスバスター、ブラインバスター、ゾンビアタック、ファイア、サンダー、ウォータ　ブリザド、ラ系の魔法（ファイラなど）　ガ系の魔法（ファイガなど）　バイオ　デス	オススメ修得アビリティ	アニマには回復や攻撃補助のアビリティが1つもない。ケアルガやプロテスなどをいち早く修得しよう

隠し召喚獣の１つ。アニマはシーモアが使用していた召喚獣で、暗黒の力を使いこなす。最初から21種類ものアビリティを所持していたり、ダメージ限界突破も可能だったりするので、モンスター訓練場での戦いで大いに役に立つはずだ。直接攻撃、魔法攻撃ともに、絶大な威力を発揮してくれるだけあって、入手方法は少し特殊。右で解説する手順を参考にして、ぜひ入手してもらいたい。

そだてる＆おぼえる　すばやさの低さをフォロー！

とくに育てなくてもアニマは十分に強いが、多少すばやさが低いのでそちらを育てるのもよい。また「ペイン」の威力を上げるために、魔力をアップさせるのも◎。ケアルガ、プロテス、シェル、ヘイストを覚えれば、ボス戦などでとくに困ることはないはずだ。





▲「ペイン」の即死攻撃が効かない場合は、ダメージを与えられる！

◀ＨＰもガンガン上がるので、モンスター訓練場のオリジナルモンスターと互角に戦える。

直接攻撃、魔法攻撃ともに最強を誇る!!

特殊技
ペイン

左目に負の魔力をためて、対象物にぶつけることで即死させる技。即死防御がない敵ならば、100％即死させることができる。即死防御がある場合は、ダメージを与えることになる。

オーバードライブ技
カオティック・D

敵全体を闇の底に引きずり込み、アニマが無数のパンチをたたき込みつつ爆発させるというもの。とくに特殊効果はないが、威力がかなり高いのでトドメの攻撃として最後まで使える。

アニマ入手までの流れ

入手できるのは飛空艇を自由に使えるようになってから

アニマの入手には、各寺院にある「破のスフィア」で出現する宝箱を開ける必要がある。また途中ではボス戦もあるので注意しよう。

1 サーチでバージ=エボン寺院を見つける



飛空艇を自由に動かせるようになり、各地をサーチできるようになったら「Ｘ 14、Ｙ 60」の位置を調べてみよう。すると新たに「バージ=エボン寺院」がリストに追加される。あとはここに向かえばＯＫ。

2 バージ=エボン寺院でジオスゲイノを倒す

寺院に入り奥に進むと、再度ジオスゲイノとの戦いになる。ちなみに水中でのバトルになるので、参加できるのはティーダ、ワッカ、リュックのみになる。ジオスゲイは石化や即死攻撃を仕掛けてくるので、これらを無効化できる防具を装備して挑むこと。またジオスゲイの腹に誰かが吸い込まれた状態で倒すと、全員が9999のダメージを受けるので注意したい。

DATA

HP	32767	オーバーキル	32767
AP	4200（6300）	攻撃	36
魔力	40	ギル	1000
弱点	炎雷水氷	吸収	―
無効	―	半減	―
有効攻撃	魔法攻撃全般		
落とすアイテム	武器（エンカウントなし）、防具（オートリフレク）　パワースフィア×2（4）		
盗めるアイテム	水の魔石×1　（2）		

3 扉をくぐって寺院の奥へ



ジオスゲイノを倒したら、水中に潜って正面の扉から寺院に入ろう。すると６体の像があるのでその正面に立つと、ここ以外の寺院で「破のスフィア」を使って宝箱を見つけていた場合、封印が解けるようになっている。

4 寺院内で封印を6つ解く



封印を解くためには、ビサイド、キーリカ、ジョゼ、マカラーニャ、聖ベベル宮、エボン＝ドームの各寺院の隠された宝（「破のスフィア」で取れる宝）を取る必要がある。なお、聖ベベル宮は自動的に取るので気にしなくてよい。

5 祈り子の部屋でアニマを入手



すべての封印を解くことに成功すると、祈り子の部屋への扉が開く。ここではシーモアとグアド族の悲しい物語を、ある人物から聞かされる。そのあと、アニマを入手することになるのだ。

※データのオーバーキルは、オーバーキルするのに必要なダメージ量を表す。ＡＰと盗めるアイテムの（）でくくられたものは、オーバーキルで倒したときにもらえるものだ。

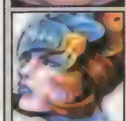
『FFⅣ』に登場したあの姉妹が召喚獣に！

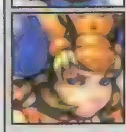
メーガス3姉妹

入手場所 レミアム寺院

属性 無属性







最後の隠し召喚獣は『ＦＦⅣ』に登場した、あのメーガス３姉妹。長女のマグ、次女のドグ、３女のラグが召喚獣となって、一緒に闘ってくれるのだ。この召喚獣は、選んだコマンドに応じて自分で判断し行動するのだ。



◀３人にそれぞれＨＰが設定されている。

初期コマンドアビリティ

マグ	ドグ	ラグ
祈る	ケアル	竜剣
ケアル	ケアルラ	連続魔法
ケアルラ	ケアルガ	ファイラ
ケアルガ	ヘイスト	サンダラ
レイズ	シェル	ウォタラ
アレイズ	プロテス	ブリザラ
リレイズ	リフレク	ファイガ
ファイガ	バオール	サンダガ
サンダガ		ウォタガ
ウォタガ		ブリザガ
ブリザガ		バイオ
ドレイン		デス
アスピル		ドレイン
フレア		アスピル
アルテマ		フレア

メーガス3姉妹入手までの流れ

この召喚獣以外をすべて集めることが入手条件！

メーガス３姉妹の入手には、この召喚獣以外の召喚獣をすべて集める必要がある。条件を満たしたら下記の手順で入手しよう。

1 つぼみのかんむりを入手！

メーガス３姉妹を入手するのには、２つのアイテムが必要になる。１つ目はつぼみのかんむりで、これはモンスター訓練場で、ガガゼト山のモンスターをすべて集めると、賞品としてもらえるのだ。

2 花のかんむりを入手！

２つ目のキーアイテムは花のかんむりで、これはレミアム寺院にいるベルゲミーネとの召喚獣バトルで、バハムートに勝利すると賞品としてもらえる。召喚獣バトルは順番に戦わないと、バハムートと戦えないので注意。

3 レミアム寺院の封印を解く



２つのアイテムと、すべての召喚獣を入手したらレミアム寺院へと向かおう。ベルゲミーネがいる奥には封印されている扉があり、ここで前述の２つのアイテムを使うことになるのだ。封印が解けるとユウナが部屋の中に入り、メーガス３姉妹を召喚できるようになるぞ。

そだてる＆おぼえる
あえて育てるなら魔力をアップ

メーガス３姉妹は、思いどおりに命令することが難しく能力を生かした攻撃ができないこともある。よってムリに能力を上げる必要はない。そだてる場合は、魔法を使うことが多いので魔力を上げるだけでＯＫ。ちなみに、ようじんぼう同様、「おぼえる」は使えない。だが能力は間違いなくナンバー１だ。

3姉妹への命令について

[illegible]





やる気が影響

おまかせします
[illegible]

戦ってください
[illegible]

だいじょうぶですか
[illegible]

みんなを助けて
[illegible]

つづけてください
[illegible]

守ってください
[illegible]

がんばってください
[illegible]

力を合わせて
[illegible]

『FFX』のお得な情報　メーガス３姉妹の基本攻撃を紹介。ラグのリトルナーレは、お尻から針を飛ばす技で、敵に15回分ダメージを与える。ドグのシュメルツェンドは、炎を敵に飛ばす技。マグのアングルティールは、水を敵の頭上から降らせる技だ。なお、それぞれ単体攻撃である。

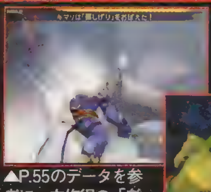
モンスターデータ完全版

ゲームスタートから「シン」の体内までに登場する、すべてのモンスターを完全網羅。コレを参考にすべてのモンスターを捕獲して、訓練場の強敵に挑戦だ!!

ここではラストダンジョンまでに登場するモンスターを、訓練場と同じ順番でリスト化。これを参考にして、どんどんモンスターを集めよう。

モンスター関連で覚えておきたいポイント!!

出現率が低い、シームルグとトンベリ。シームルグはジョゼ寺院と幻光河・南岸の道の分岐付近に、トンベリは盗まれた祈り子の洞窟の祈り子の部屋の手前あたりに出現する。また、「敵の技」は、ビランとエンケから複数覚えられる。



▲P.55のデータを参考に、未修得の「敵の技」をゲットしよう。



▼谷底の洞窟で根気よく戦っていれば、トンベリは必ず出現するはずだ。

捕獲可能モンスターリスト

地域	名前	HP	盗む（ノーマル／レア）	わいろ	(必要ギル)
ビサイド島	ティンゴ	125	ポーション×1／スリープパウダー×1	スリープパウダー×4	2500
	コンドル	95	フェニックスの尾×1／スモークボム×1	スモークボム×3	1900
	ウォータプリン	315	魚のウロコ×1／龍のウロコ×1	水の魔石×2	6300
キーリカ島	ディノニクス	140	金の針×1／石化手榴弾×1	石化手榴弾×2	2800
	キラービー	110	毒消し×1／毒の牙×1	毒の牙×1	2200
	イエローエレメント	300	電気玉×1／落雷玉×1	落雷玉×6	6000
	バルサム	780	毒消し×1／万能薬×1	万能薬×8	15600
ミヘン街道	ミヘンファング	160	ポーション×1／スリープパウダー×1	スリープパウダー×5	3200
	イピリア	180	金の針×1／石化手榴弾×1	石化手榴弾×3	3600
	フロートアイ	140	やまびこそう×1／気つけ薬×1	気つけ薬×1	2800
	ホワイトエレメント	390	南極の風×1／南極の風×2	北極の風×7	7800
	ラルド	240	パワースフィア×1	ハイペロの薬×10	4800
	ヴィーヴル	255	パワースフィア×1	銀の砂時計×10	5100
	ボム	850	ボムのかけら×2／ボムのかけら×3	ボムの魂×16	17000
	デュアルホーン	1875	ポーション×1／ハイポーション×1	ハイポーション×60	37500
キノコ岩の街道	ラプトゥル	200	金の針×1／石化手榴弾×1	石化手榴弾×3	4000
	ガンダルヴァ	148	電気玉×1／電気玉×2	落雷玉×3	2960
	サンダープリン	450	電気玉×1／電気玉×2	落雷玉×8	9000
	レッドエレメント	450	ボムのかけら×1／ボムのかけら×2	ボムの魂×8	9000
	ラマシュトゥ	275	ポーション×1／銀の砂時計×1	銀の砂時計×10	5500
	フンゴオンゴ	540	サイレントマイン×1／エーテル×1	エーテルターボ×2	10800
	ガルダ	4000	スモークボム×1／スモークボム×2	スモークボム×99	80000
ジョゼ街道	ガルム	240	ハイポーション×1／スリープパウダー×1	スリープパウダー×7	4800
	シームルグ	200	スモークボム×1／スモークボム×2	スモークボム×5	4000
	バイトバグ	200	毒消し×1／毒の牙×1	毒の牙×2	4000
	スノープリン	600	南極の風×1／南極の風×2	北極の風×10	12000
	バニップ	400	ハイポーション×1／ハイペロの薬×1	ハイペロの薬×16	8000
	バジリスク	2025	石化手榴弾×1	石化手榴弾×24	40500
	オチュー	7200	万能薬×1／万能薬×2	万能薬×70	144000
雷平原	メリュジヌ	265	金の針×1／石化手榴弾×1	石化手榴弾×4	5300
	エイロージュ	200	電気玉×1／落雷玉×1	落雷玉×4	4000
	ブエル	230	ハイポーション×1／気つけ薬×1	気つけ薬×2	4600
	ゴールドエレメント	1200	電気玉×1／電気玉×2	落雷玉×20	24000
	クサーリク	445	ハイポーション×1／銀の砂時計×1	銀の砂時計×20	8900
	ラルヴァ	1498	月のカーテン×1／月のカーテン×2	破魔のトゲ×10	29960
	鉄巨人	3600	光のカーテン×1	体力の秘薬×1	72000
	サボテンダー？	500	チョコボの尾×1		—
マカラーニャ	スノーウルフ	400	スリープパウダー×1／スリープパウダー×2	スリープパウダー×11	8000
	シュメルケ	370	金の針×1／石化手榴弾×1	石化手榴弾×5	7400
	ワスプ	360	ハイポーション×1／毒の牙×1	毒の牙×3	7200
	イービルアイ	310	ハイポーション×1／気つけ薬×1	気つけ薬×3	6200
	アイスプリン	1350	北極の風×1／北極の風×2	氷の魔石×9	27000
	ブルーエレメント	1500	魚のウロコ×2／龍のウロコ×3	水の魔石×9	30000
	ムルフシュ	580	ハイポーション×1／ハイペロの薬×1	ハイペロの薬×24	11600
	マフート	710	ハイポーション×1／ハイペロの薬×1	ハイペロの薬×28	14200
	クーシポス	2700	ハイポーション×1／メガポーション×1	ラストエリクサー×1	54000
	キマイラ	5250	北極の風×1／落雷玉×1	魔力の薬×10	105000
ビーカネル島	サンドウルフ	450	スリープパウダー×2	スリープパウダー×12	9000
	アルキュオネ	430	スモークボム×1／スモークボム×2	メガフェニックス×2	8600
	ムシュフシュ	680	ハイポーション×1／銀の砂時計×1	金の砂時計×5	13600
	ズー	108000	スモークボム×3／スモークボム×4	技スフィア×2	360000
	サンドウォーム	45000	黒の魔石×2／体力の泉×2	勝利の方程式×15	900000
	サボテンダー	800	チョコボの尾×1／チョコボの羽×1		—
ナギ平原	スコル	1000	ドリームパウダー×1／ドリームパウダー×2	ドリームパウダー×12	20000
	ネビロス	700	毒の牙×1／毒の牙×2	毒の牙×6	14000
	フレイムプリン	1500	炎の魔石×1／炎の魔石×2	炎の魔石×10	30000
	シュレッド	1950	ハイペロの薬×1／ハイペロの薬×2	ハイペロの薬×50	39000
	ヘッジバイパー	5800	石化手榴弾×1／石化手榴弾×2	いやしの水×16	116000
	オーガ	9400	体力の泉×1／体力の泉×2	体力の泉×50	188000
	クァール	6000	魔力の泉×1	フレンドスフィア×2	120000
	キマイラブレイン	9800	氷の魔石×1／雷の魔石×2	Lv.4キースフィア×2	196000
	モルボル	27000	万能薬×1	未知への翼×4	540000

地域	名前	HP	盗む（ノーマル／レア）	わいろ	(必要ギル)
谷底の洞窟	ヨーウィー	900	金の針×1／石化手榴弾×1	石化手榴弾×12	18000
	ガルキマセラ	880	雷の魔石×1／雷の魔石×2	Lv.1キースフィア×4	17600
	ダークエレメント	1800	破魔のトゲ×1／破魔のトゲ×2	リターンスフィア×3	36000
	ニーズヘッグ	2000	ハイポーション×1／金の砂時計×1	金の砂時計×12	40000
	ソーン	4080	サイレントマイン×2／エーテル×1	エーテルターボ×16	81600
	ヴァラーハ	8700	ハイポーション×1／ハイポーション×2	エクスポーション×60	174000
	エページュ	8700	ハイポーション×1／ハイポーション×2	異界の風×25	174000
	ゴースト	9999	フェニックスの尾×2／異界の影×1	メガフェニックス×38	199980
	トンベリ	13500	ハイポーション×1／異界の影×1	アミュレット×2	270000
ガガゼト山	バンダースナッチ	1800	ドリームパウダー×2／ドリームパウダー×3	ドリームパウダー×20	36000
	アーリマン	2800	気つけ薬×2／気つけ薬×3	異界の風×6	56000
	ダークプリン	12800	星のカーテン×1／星のカーテン×2	白魔法スフィア×2	256000
	グレネード	7500	炎の魔石×2／炎の魔石×3	光の魔石×12	150000
	グラット	4000	毒消し×4／万能薬×3	万能薬×40	80000
	グレンデル	9500	ハイポーション×1／メガポーション×1	メガポーション×60	190000
	アシュラ	17000	生命の泉×1／生命の泉×2	体力の泉×80	340000
	マンドラコラ	31000	万能薬×2／万能薬×3	リターンスフィア×24	620000
	ベヒーモス	23000	エーテル×1／魔力の薬×1	Lv.2キースフィア×30	460000
	スプラッシャー	200	手榴弾×1／徹甲手榴弾×1	龍のウロコ×4	4000
	アケオロス	5100	水の魔石×2／回復の泉×1	回復の泉×16	102000
	レイジングスパイク	10000	水の魔石×2／水の魔石×3	パラメータスフィア×1	200000
「シン」の体内	アンテサンサン	7400	サイレントマイン×3／エーテル×1	エーテルターボ×30	148000
	レイス	22222	異界の影×1／異界の風×1	異界の風×60	4444440
	ウルフラマイター（青）	36000	光のカーテン×1／光のカーテン×2	魔力の秘薬×10	720000
	ウルフラマイター（赤）	36000	光のカーテン×1／光のカーテン×2	体力の秘薬×10	720000
	デビルモノリス	45000	石化手榴弾×2	Lv.3キースフィア×40	900000
	モルボルグレート	64000	万能薬×1／魔力の秘薬×1	未知への翼×8	1280000
	バルバトゥース	95000	星のカーテン×1／聖なる魔石×1	テレポスフィア×20	1900000
	アダマンタイマイ	54400	いやしの水×1／体力の薬×1	特殊スフィア×6	1088000
	キングベヒーモス	67500	回復の泉×1／ツインスターズ×2	スリースターズ×14	1350000
オメガ遺跡	ザウラス	7850	石化手榴弾×2／石化手榴弾×3	リネームカード×10	157000
	デスフロート	6700	気つけ薬×4／気つけ薬×5	勝負師の魂×10	134000
	ブラックエレメント	7600	ハイポーション×1／光の魔石×4	黒魔法スフィア×2	152000
	ハァルマ	13000	ハイペロの薬×2／黒の魔石×2	至高の魔石×20	260000
	ピュロボルス	20000	炎の魔石×3／炎の魔石×4	光の魔石×36	400000
	スピリット	10000	体力の泉×1／体力の泉×2	ツインスターズ×10	200000
	メチーエ	18000	ハイポーション×2／体力の秘薬×1	チョコボの羽×60	360000
	マスタークァール	13000	異界の影×2／異界の影×4	ワープスフィア×1	260000
	マスタートンベリ	48000	魔力の泉×1／テトラエレメンタル×1	ペンデュラム×3	960000
	ヴァルナ	56000	異界の風×1／光の魔石×1	ラストエリクサー×20	1120000

※表内の盗む欄は、左に普通に手に入るノーマルアイテム、右にオーバーキルやアビリティの「レアアイテム入手」で手に入るレアアイテムを紹介しています。また、わいろは、わいろ使用時に入手できるアイテム、必要ギルは、わいろに必要な金額を表しています。なお、一部のデータは『インターナショナル』では異なります。

機械＋特殊モンスターリスト

名前	出現場所	HP	盗む（ノーマル／レア）	わいろ	(必要ギル)
オートガーダー	ビーカネル島	1280	手榴弾×2／手榴弾×3	手榴弾×50	25600
オートガンナー	ビーカネル島	2800	アルベド回復薬×1／アルベド回復薬×2	アルベド回復薬×40	56000
オートスカウター	ナギ平原	2750	手榴弾×3／通常型:手榴弾×4・燃焼型:手榴弾×3	明日への扉×1	55000
マジックポット	谷底の洞窟	999999			
オートハンター	谷底の洞窟	5500	アルベド回復薬×1／アルベド回復薬×2	アルベド回復薬×60	110000
魔法機士	谷底の洞窟	12000	月のカーテン×1／月のカーテン×2	体力の薬×20	240000
オートコマンダー	ガガゼト山	3700	手榴弾×2／徹甲手榴弾×2	明日への扉×2	74000
オートアーマー	ガガゼト山	8700	アルベド回復薬×2／アルベド回復薬×3	アルベド回復薬×99	174000
サンドバルサム	ビーカネル島	12750	万能薬×2／気つけ薬×10	万能薬×99	255000
ゼロ式魔法機士	エボン=ドーム	42300	月のカーテン×2	リッチなサイフ×5	846000
ミミック1	オメガ遺跡	60000			
ミミック（B～D）	オメガ遺跡	40000			

イベント出現モンスターリスト

名前	出現場所	HP	盗む（ノーマル／レア）	わいろ	(必要ギル)
ピラニア	ビサイド島	50	手榴弾×1／手榴弾×2	水の魔石×1	1000
はぐれオチュー	キーリカ島	4649	ポーション×1／ポーション×1	万能薬×80	92980
アルベドポーター	ルカ	300			
サハギンチーフ	ルカ	170			
グアド・ガード	ビーカネル島	2600	ハイポーション×1／エクスポーション×2	エクスポーション×30	52000
ボム	ビーカネル島	2200	ボムの魂×2／ボムの魂×3	炎の魔石×14	44000
デュアルホーン	ビーカネル島	3795	ハイポーション×1／メガポーション×1	メガポーション×25	75900
イービルアイ	ビーカネル島	430	気つけ薬×1／気つけ薬×2	気つけ薬×4	8600
キマイラ	ビーカネル島	9000	北極の風×3／落雷玉×3	逆転のカギ×15	180000
アクアプリン	聖ベベル宮	2025	魚のウロコ×2／龍のウロコ×2	水の魔石×15	40500
スワンプマフート	聖ベベル宮	850			
ケイブシュメルケ	聖ベベル宮	550	金の針×1／石化手榴弾×1	石化手榴弾×6	11000
バットアイ	聖ベベル宮	380	ハイポーション×1／サイレントマイン×2	サイレントマイン×12	7600
サハギン（陸）	聖ベベル宮	1380	魚のウロコ×2／龍のウロコ×2	水の魔石×8	27600
メイズラルヴァ	聖ベベル宮	2222	魚のウロコ×2／龍のウロコ×2	水の魔石×14	44440
僧兵（ライフル）	聖ベベル宮	1400	ハイポーション×2／清めの塩×1		
僧兵（火炎放射）	聖ベベル宮	1400	ハイポーション×2／清めの塩×1		
鉄騎63型	聖ベベル宮	4200	万能薬×1／エーテル×1	エリクサー×8	84000
岩竜99型	聖ベベル宮	2700	万能薬×1／エーテル×1	エーテル×10	54000
霊堂僧兵（ライフル）	エボン=ドーム	3300	命のロウソク×2／清めの塩×1		
霊堂僧兵（火炎放射）	エボン=ドーム	3300	命のロウソク×2／清めの塩×1		
岩竜97型	エボン=ドーム	3700	聖水×3／エーテル×2	エーテル×16	74000
鉄騎11型	エボン=ドーム	62000	聖水×3／エーテル×2	エリクサー×12	124000

『FFX』のちょっとお得な情報

モンスターの捕獲は、「ほかく」のアビリティが付いた武器でトドメを刺す必要がある。だがこれらの武器は改造ができないので、いまいち強くない。途中までは普通の武器で攻撃、HPが少なくなったら「ほかく」武器に持ち替えるのがオススメだ。

訓練場未公開データ

究極のやり込み要素として用意されている「モンスター訓練場」。ここでは訓練場に登場する、すべてのモンスターの出現条件を大公開！

すべてのモンスターを捕獲することで新たな強敵が出現する!

モンスター訓練場では、左ページで掲載した通常モンスターを一定数捕獲すると、「地域制覇」「種族制覇」「訓練場オリジナル」のモンスターと戦えるのだ。どれもボスをしのぐほどの力を持つヤツばかりなので、武器&防具を最強まで改造して挑もう。

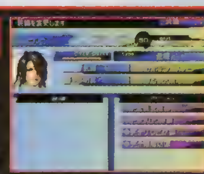


▲神龍やすべてを超えし者など、見知らぬ強敵がキミの挑戦を待っている!!

これらの強敵に打ち勝つためのアドバイスを伝授

1 キャラクターの強化
メインに使うのは、オーバードライブ技で複数回攻撃できるティーダとワッカ。それに「召喚」を使えるユウナだ。3人の能力を極限までアップさせておこう。

2 改造で装備を強化
ここで戦うモンスターは、ステータス異常攻撃をしてくるものが多い。よってステータス異常を防ぐアビリティを付加した防具を、訓練場用に作っておこう。



▲スロットが4つついたものを用意し、すべてに状態異常防御を付ければ完璧！

種族制覇によって出現するモンスターたち

オオカミ系やトカゲ系など、各種族に属するモンスターをすべて捕獲すると、種族制覇モンスターが出現。全部で14種族あり、それぞれ何匹ずつ集めるか決まっている。ある程度キャラが育っていれば、さほど苦労する相手ではないだろう。

種族制覇モンスターリスト

制覇種族	制覇条件モンスター		出現モンスター	入手アイテム
オオカミ系	ディンゴ、ミヘンファング、ガルム、スノーウルフ、サンドウルフ、スコル、バンダースナッチ	各3匹ずつ	フェンリル	チョコボの尾×99
トカゲ系	ディノニクス、イビリア、ラプトゥル、メリュジヌ、ヨーウィー、シュメルケ、ザウラス	各3匹ずつ	オルニトレステス	体力の泉×99
鳥系	コンドル、シームルグ、アルキュオネ	各4匹ずつ	プテリクス	メガフェニックス×99
羽虫系	キラービー、バイトバグ、ワスプ、ネビロス	各4匹ずつ	ホーネット	魔力の秘薬×60
子鬼系	ガンダルヴァ、エイロージュ、ガルキマセラ	各4匹ずつ	ウィーザルシャ	魔力の泉×99
目玉系	フロートアイ、ブエル、イービルアイ、アーリマン、デスフロート	各4匹ずつ	一つ目	体力の薬×60
プリン系	ウォータプリン、サンダープリン、スノープリン、アイスプリン、フレイムプリン、ダークプリン	各3匹ずつ	ジャンボプリン	ツインスターズ×60
エレメント系	イエローエレメント、ホワイトエレメント、レッドエレメント、ゴールドエレメント、ブルーエレメント、ダークエレメント、ブラックエレメント	各3匹ずつ	エレメンタル・ネガ	星のカーテン×99
甲殻系	ラルド、バニップ、ムルフシュ、マフート、シュレッド、ハァルマ	各3匹ずつ	タンケット	金の砂時計×99
竜系	ヴィーヴル、ラマシュトゥ、クサーリク、ムシュフシュ、ニーズヘッグ	各4匹ずつ	ファヴニル	清めの塩×99
キノコ系	フンゴオンゴ、ソーン、アンテサンサン	各5匹ずつ	ネムリダケ	回復の泉×99
ボム系	ボム、グレネード、ピュロボルス	各5匹ずつ	ボムキング	エーテルターボ×60
ツノ系	デュアルホーン、ヴァラーハ、グレンデル	各5匹ずつ	ジャガーノート	光のカーテン×99
鉄巨人系	鉄巨人、ウルフラマイター	各10匹ずつ	アイアンクラッド	魔力の薬×60

地域制覇によって出現するモンスターたち



◀攻撃を5回受けると「吸いこむ」を使い、2回攻撃を受けると「吐き出す」を使う。



▶「うしのこくまいり」で一撃で倒されてしまう。召喚獣を盾にして戦っていこう。

地域ごとに出現するモンスターを、すべて集めることで（1匹ずつでOK）出現する。強敵だけあって、倒したときにもらえるアイテムも、貴重なものが期待できる。対オリジナルモンスター用の武具を改造するためにも、何度も挑戦してアイテムをそろえよう。

地域制覇モンスターリスト

制覇地域名	出現モンスター	地域制覇入手アイテム
ビサイド島	ストラトエイビス	体力の秘薬×99
キーリカ島	モルボルワースト	毒の牙×99
ミヘン街道	闘鬼	生命の泉×99
キノコ岩の街道	クァールレギナ	命のロウソク×99
ジョゼ海岸	ヨルムンガンド	石化手榴弾×99
雷平原	サボテンダー	チョコボの羽×99
マカラーニャ	エスパーダ	光の魔石×60
ビーカネル島	アビスウォーム	黒の魔石×99
ナギ平原	キマイラガイスト	異界の風×60
谷底の遺跡	ドン・トンベリ	銀の砂時計×40
ガガゼト山	カトブレパス	つぼみのかんむり
「シン」の体内	アバドン	月のカーテン×99
オメガ遺跡	ヴォーバン	リッチなサイフ×60

条件を満たすことで出現するオリジナルモンスターたち



▲99999を与えてくるすべてを超えし者。

表の条件を満たすことで出現するオリジナルモンスター。どいつも地域制覇や種族制覇のモンスターとは、比べ物にならないほど強い。しかもほとんどが、力押しでは勝てない。でも、相手の行動パターンを把握すればきっと倒せるはずだ。

訓練場オリジナルモンスターリスト

出現条件	出現モンスター	入手アイテム
2地域制覇	アースイーター	スリースターズ×60
2種族制覇	ヒュージスフィア	至高の魔石×60
6地域制覇	カタストロフィ	明日への扉×99
6種族制覇	ブラキオレイドス	勝負師の魂×99
全地域制覇	ネスラグ	勝利の方程式×99
全モンスター各5匹ずつ捕獲	アルテマバスター	ダークマター×99
スプラッシャー、アケオロス、レイジングスパイクを各2匹ずつ捕獲	神龍	ラストエリクサー×30
全モンスター各10匹ずつ捕獲&地域、種族、オリジナルをすべて撃破	すべてを超えし者	マスタースフィア×10

『FFX』のちょっとお得な情報
訓練場で基本となる戦い方を伝授。まずは、全キャラにリレイズと「クイックトリック」を覚えさせる。そして、戦闘が始まったらリレイズを全員にかけ、あとは「クイックトリック」を連発。これで、たいていの敵は倒せるハズだ。

武器・防具完全改造データ

効率的なバトルには、武器&防具改造は欠かせない。ここでは、各オートアビリティごとに、改造に必要なアイテムとその効果的な集め方を紹介!!

武器や防具に付けられるオートアビリティには限りがある（最大４つ）。１つの武器にすべての効果を持たせるのは不可能なので、付けるアビリティを厳選することが重要だ。ここでは、武器・防具ごとに効果的な組み合わせの代表例をいくつか紹介していくので、参考にしよう。

●武器のオススメオートアビリティ

１つの武器に最大４つまでのオートアビリティしか付けられないので、各キャラごとに、それぞれの役割に用途に応じた改造を行っていくことがポイントとなる。その中でとくにオススメできる改造例が、下の３つだ。

1	●ダメージ限界突破 ●MP消費１	●魔法ブースター ●＋α（なんでもOK）	魔法を使用するキャラ用。残る１つのパネルには「魔法攻撃＋20%」などを付けるといい。
2	●ダメージ限界突破 ●回避カウンター	●さきがけ ●＋α（なんでもOK）	バトルの一番最初に攻撃できる「さきがけ」で先制を奪う　物理攻撃系キャラ用の組み合わせ。
3	●ドライブをAPに ●トリプルドライブ	●AP3倍 ●ギル2倍	AP＆ギル稼ぎ用。これを装備してODタイプを「対時」にすると、簡単に経験値を稼げる。

●防具のオススメオートアビリティ●

防具も、武器と同様に状況に合わせた複数の防具を作っておきたい。具体的には通常戦闘用の万能型（オススメ１）と、ステータス異常を防ぐ対ステータス異常型（オススメ２）の２種類を用意し、状況に合わせて切り替えていこう。

1	●HP限界突破 ●オートヘイスト	●完全混乱防御 ●歩くとMP回復	あらゆる状況で使用できる万能型組み合わせ　とくに訓練場での戦いには必須となる。
2	●オートＳＴ回復 ●完全石化防御	●完全混乱防御 ●完全即死防御	ステータス異常をガード。「オートＳＴ回復」で使用する万能薬はあらかじめ大量に持っておこう。

アビリティ	必要アイテム	効果／必要アイテム入手法
[illegible]	アビリティスフィア×2	敵の能力を見る／クリックやデュアルホーン、カトブレパスが落とすなど
[illegible]	Lv.2キースフィア×1	硬い敵に通常と同じダメージを与える／ゼロ式護法機士が落とすなど
さきがけ	リターンスフィア×1	戦闘で必ず先手をとれる／訓練場　地域制覇モンスターのキマイラガイストが落とすなど
[illegible]	チョコボの尾×6	先制攻撃をとりやすくなる／サボテンダーから盗むなど
[illegible]	ボムのかけら×4	「戦う」と「技」が炎属性になる／ボムやレッドエレメントから盗むなど
[illegible]	電気玉×4	「戦う」と「技」が雷属性になる／ザンダープリン、ガンダルヴァなどから盗むなど
[illegible]	魚のウロコ×4	「戦う」と「技」が水属性になる／ブルーエレメント、ウォータプリンから盗むなど
[illegible]	南極の風×4	「戦う」と「技」が氷属性になる／ホワイトエレメント、スノープリンから盗むなど
[illegible]	目薬×60	相手を一定の確率で暗闇状態にできる／ショップで購入など
[illegible]	スモークボム×20	相手を確実に暗闇状態にできる／ズーから盗むなど
[illegible]	やまびこそう×60	相手を一定の確率で沈黙状態にできる／ショップで購入など
[illegible]	サイレントマイン×20	相手をほほ確実に沈黙状態にできる／ソーン、フンゴオンゴから盗むなど
[illegible]	スリープパウダー×10	相手を一定の確率で睡眠状態にできる／サンドウルフから盗むなど
[illegible]	ドリームパウダー×16	相手をほほ確実に睡眠状態にできる／スコル、バンダースナッチから盗むなど
[illegible]	毒消し×99	相手を一定の確率で毒状態にできる／ショップで購入など
[illegible]	毒の牙×24	相手をほぼ確実に毒状態にできる／訓練場　キーリカ島地域制覇の賞品など
[illegible]	石化手榴弾×10	相手を一定の確率で石化状態にできる／バシリスク、ヘッジバイパーから盗むなど
[illegible]	石化手榴弾×60	相手をほぼ確実に石化状態にできる／バシリスク、ヘッジバイパーから盗むなど
[illegible]	異界の影×30	相手を一定の確率で即死させられる／ゴースト、トンベリから盗むなど
[illegible]	異界の風×60	相手をほぼ確実に即死させられる／訓練場　ナギ平原地域制覇の賞品など
[illegible]	聖水×70	相手を一定の確率でゾンビ状態にできる／ショップで購入など
[illegible]	命のロウソク×30	相手をほぼ確実にゾンビ状態にできる／訓練場　キノコ岩の街道地域制覇の賞品など
[illegible]	銀の砂時計×16	相手を一定の確率でスロウ状態にできる／訓練場　谷底の洞窟地域制覇の賞品など
[illegible]	金の砂時計×30	相手をほぼ確実にスロウ状態にできる／訓練場　地域制覇甲殻系の賞品など
[illegible]	パワースフィア×3	物理攻撃値が３%アップ／ディンゴ、ミヘンファングが落とすなど
[illegible]	体力の泉×2	物理攻撃値が５%アップ／オーガから盗むなど
[illegible]	技スフィア×1	物理攻撃値が10%アップ／ズーにわいろなど
[illegible]	至高の魔石×4	物理攻撃値が20%アップ／訓練場　２種族制覇の賞品など
[illegible]	マジックスフィア×3	魔法攻撃値が３%アップ／ウォータプリン、イエローエレメントが落とすなど
[illegible]	魔力の泉×2	魔法攻撃値が５%アップ／クァールから盗むなど
[illegible]	黒魔法スフィア×1	魔法攻撃値が10%アップ／エフレイエが落とすなど
[illegible]	至高の魔石×4	魔法攻撃値が20%アップ／訓練場　２種族制覇の賞品など
カウンター	フレンドスフィア×1	物理攻撃に対し通常攻撃で反撃／クァールにわいろなど
[illegible]	テレポスフィア×1	物理攻撃を回避し通常攻撃で反撃／バルバトゥースにわいろなど
[illegible]	光の魔石×16	魔法攻撃に対し通常攻撃で反撃／訓練場　マカラーニャ地域制覇の賞品など
[illegible]	エーテルターボ×30	魔法の効果と消費MPが２倍になる／訓練場　種族制覇ボム系の賞品など
[illegible]	いやしの水×4	薬の回復量が２倍／アダマンタイマイから盗むなど
[illegible]	ツインスターズ×20	MPの消費量が半分になる／訓練場　種族制覇プリン系の賞品など
[illegible]	スリースターズ×20	すべての魔法の消費量が１になる／訓練場　２地域制覇の賞品など
[illegible]	ラストエリクサー×20	入手APが２倍に／訓練場　オリジナルモンスターの神龍を倒したときの賞品など
[illegible]	未知への翼×50	入手APが３倍に／レミアム寺院のチョコボレースの賞品など
ドライブをAPに	明日への扉×10	ドライブをAPに変換／訓練場　６地域制覇の賞品など
[illegible]	勝負師の魂×20	瀕死（HP黄色）でドライブゲージがたまる／訓練場　６種族制覇の賞品など
ダブルドライブ	逆転のカギ×30	ドライブゲージのたまる量が２倍／アルベド語辞書をすべて集め、リンからもらうなど
[illegible]	勝利の方程式×30	ドライブゲージのたまる量が３倍／訓練場　全地域制覇の賞品など
[illegible]	リッチなサイフ×30	入手ギルが２倍に／訓練場　地域制覇オメガ遺跡の賞品など
[illegible]	ダークマター×60	敵に9999以上ダメージを与えられるようになる／ブリッツボールの賞品など

効率のいいアイテムの集め方

改造に必要なアイテムは、普段から「盗む」や「わいろ」でこまめに入手しておこう。このとき、訓練場を利用すれば、効率的にアイテムを集めることが可能だ。



◀訓練場のオリジナルモンスターから盗むのも効果的。

アビリティ	必要アイテム	効果／必要アイテム入手法
[illegible]	ホムのかけら×4	炎のダメージを1/2に軽減／ボムやレッドエレメントから盗むなど
[illegible]	ボムの魂×8	炎攻撃を無効に／ボムやレッドエレメントにわいろなど
[illegible]	炎の魔石×20	炎攻撃でHPを回復／フレイムプリンやグレネーから盗むなど
[illegible]	電気玉×4	雷のダメージを1/2に軽減／サンダープリン、ガンダルヴァから盗むなど
[illegible]	落雷玉×8	雷攻撃を無効に／サンダープリン、イエローエレメントにわいろなど
[illegible]	雷の魔石×20	雷攻撃でHPを回復／ガルキマセラから盗むなど
[illegible]	魚のウロコ×4	水のダメージを1/2に軽減／ブルーエレメント、ウォータプリンから盗むなど
[illegible]	龍のウロコ×8	水攻撃を無効に／スプラッシャーにわいろなど
[illegible]	水の魔石×20	水攻撃でHPを回復／レイジングスパイクから盗むなど
[illegible]	南極の風×4	氷のダメージを1/2に軽減／ホワイトエレメント、スノープリンから盗むなど
[illegible]	北極の風×8	氷攻撃を無効に／キマイラ、アイスプリンから盗むなど
[illegible]	氷の魔石×20	氷攻撃でHPを回復／キマイラブレインから盗むなど
[illegible]	目薬×40	暗闇を一定の確率で防御／ショップで購入など
[illegible]	スモークボム×10	暗闇を確実に防御／ズーから盗むなど
[illegible]	やまびこそう×30	沈黙を一定の確率で防御／ショップで購入など
[illegible]	サイレントマイン×10	沈黙を確実に防御／ソーン、フンゴオンゴから盗むなど
[illegible]	スリープパウダー×6	睡眠を一定の確率で防御／サンドウルフから盗むなど
[illegible]	ドリームパウダー×8	睡眠を確実に防御／スコル、バンダースナッチから盗むなど
[illegible]	毒消し×40	毒を一定の確率で防御／ショップで購入など
[illegible]	毒の牙×12	毒を確実に防御／訓練場　キーリカ島地域制覇の賞品など
[illegible]	金の針×30	石化を一定の確率で防御／ショップで購入など
[illegible]	石化手榴弾×20	石化を確実に防御／バシリスク、ヘッジバイパーから盗むなど
[illegible]	異界の影×15	即死を一定の確率で防御／ゴースト、トンベリから盗むなど
[illegible]	異界の風×60	即死を確実に防御／訓練場・ナギ平原制覇の賞品など
[illegible]	聖水×30	ゾンビ化を一定の確率で防御／ショップで購入など
[illegible]	命のロウソク×10	ゾンビ化を完全に防御／訓練場　キノコ岩の街道地域制覇の賞品など
[illegible]	銀の砂時計×10	スロウを一定の確率で防御／訓練場　谷底の洞窟地域制覇の賞品など
[illegible]	金の砂時計×20	スロウを確実に防御／訓練場　種族制覇甲殻系の賞品など
[illegible]	気つけ薬×16	混乱を一定の確率で防御／フロートアイから盗むなど
[illegible]	気つけ薬×48	混乱を確実に防御／フロートアイから盗むなど
[illegible]	ハイペロの薬×8	バーサクを一定の確率で防御／シュレッドから盗むなど
[illegible]	ハイペロの薬×32	バーサクを確実に防御／シュレッドから盗むなど
[illegible]	テトラエレメンタル×12	カーズを確実に防御／マスタートンベリから盗むなど
ピンチにバファイ	ボムの魂×1	瀕死（HP黄色）時にバファイがかかる／ボム、レッドエレメントにわいろなど
[illegible]	落雷玉×1	瀕死（HP黄色）時にバサンダがかかる／サンダープリン、イエローエレメントにわいろなど
ピンチにバウォタ	龍のウロコ×1	瀕死（HP黄色）時にバウォタがかかる／スプラッシャーにわいろなど
[illegible]	北極の風×1	瀕死（HP黄色）時にバコルドがかかる／キマイラ、アイスプリンから盗むなど
ピンチにシェル	月のカーテン×8	瀕死（HP黄色）時にシェルがかかる／ラルヴァから盗むなど
[illegible]	光のカーテン×8	瀕死（HP黄色）時にプロテスがかかる／鉄巨人から盗むなど
ピンチにリフレク	星のカーテン×8	瀕死（HP黄色）時にリフレクがかかる／ダークプリンから盗むなど
[illegible]	チョコボの尾×20	瀕死（HP黄色）時にリフレクがかかる／サボテンダーから盗むなど
ピンチにリジェネ	回復の泉×12	瀕死（HP黄色）時にリジェネがかかる／訓練場　種族制覇キノコ系の賞品など
[illegible]	月のカーテン×80	常にシェルがかかる／ラルヴァから盗むなど
[illegible]	光のカーテン×70	常にプロテスがかかる／鉄巨人から盗むなど
[illegible]	星のカーテン×40	常にリフレクがかかる／ダークプリンから盗むなど
[illegible]	チョコボの羽×80	常にヘイストがかかる／サボテンダーから盗むなど
[illegible]	回復の泉×80	常にリジェネがかかる／訓練場　種族制覇キノコ系の賞品など
[illegible]	パワースフィア×3	物理防御値が３%アップ／ディンゴ、ミヘンファングが落とすなど
[illegible]	体力の泉×2	物理防御値が５%アップ／オーガから盗むなど
[illegible]	特殊スフィア×1	物理防御値が10%アップ／アダマンタイマイにわいろなど
[illegible]	聖なる魔石×4	物理防御値が20%アップ／訓練場　オリジナルモンスターのクァールレギナから盗むなど
[illegible]	マジックスフィア×3	魔法防御値が３%アップ／ウォータプリン、イエローエレメントが落とすなど
[illegible]	魔力の泉×2	魔法防御値が５%アップ／クァールから盗むなど
[illegible]	白魔法スフィア×1	魔法防御値が10%アップ／ダークプリンにわいろなど
[illegible]	聖なる魔石×4	魔法防御値が20%アップ／訓練場　オリジナルモンスターのクァールレギナから盗むなど
[illegible]	エクスポーション×1	HPが５%アップ／ヴァラーハにわいろなど
[illegible]	生命の泉×3	HPが10%アップ／アシュラから盗むなど
[illegible]	エリクサー×5	HPが20%アップ／鉄騎11型にわいろなど
[illegible]	体力の秘薬×1	HPが30%アップ／訓練場　地域制覇ビサイド島の賞品など
[illegible]	エーテル×1	MPが５%アップ／ベヒーモスから盗むなど
[illegible]	生命の泉×3	MPが10%アップ／アシュラから盗むなど
[illegible]	エリクサー×5	MPが20%アップ／鉄騎11型にわいろなど
[illegible]	魔力の秘薬×1	MPが30%アップ／モルボルグレートが落とすなど
オートポーション	体力の薬×4	HPが半分以下になると自動的にポーション使用／アダマンタイマイが落とすなど
[illegible]	万能薬×20	毒、沈黙、暗闇、ゾンビになると、薬を自動的に使う／リンから買うなど
オートフェニックス	メガフェニックス×20	味方が戦闘不能になると自動的にフェニックスの尾を使う／アルキュネオにわいろなど
[illegible]	アミュレット×30	盗んだときレアアイテムを入手しやすくなる／訓練場・地域制覇オリジナルモンスターのトラトエイビスが落とすなど
レアアイテムのみ	ペンデュラム×30	盗んだときレアアイテムしか出ない／レミアム寺院のチョコボレースの賞品など
[illegible]	体力の薬×2	歩いているとHP回復／アダマンタイマイが落とすなど
歩くとMP回復	魔力の薬×2	歩いているとMP回復／クァールから盗むなど
[illegible]	清めの塩×30	エンカウントを防ぐ／僧兵、霊堂僧兵から盗むなど
MP限界突破	スリースターズ×30	MPが999を超えて成長／訓練場２地域制覇の賞品など
HP限界突破	未知への翼×30	HPが999を超えて成長／レミアム寺院のチョコボレースの賞品など

『FFX』のちょっとお得な情報

効率よくプレイするうえで欠かせない「エンカウントなし」は、普通に作ろうと思ったらかなり大変。そこで谷底にいるゴーストを倒してみよう。このゴーストはかなり高い確率で、「エンカウントなし」のついた防具を落としてくれるのだ。

お得&㊙情報

ここでは、『FFX』での有効なお得ワザを厳選して紹介。これらは一部を除き『インターナショナル』でも使用できるので、覚えておいて損はない。

1 楽にAPをかせぐ方法

「ドライブをAPに」を付けていると、ODゲージがたまらなくなる代わりに、入手APが増える。これに加え、ODタイプを「対峙」にしておけば防御するだけでゲージがたまる（APが増える）ので、あとは△を連打しているだけでAPがガンガン増えていく。ワザの基本的な概念を右で紹介するので、しっかり把握して活用しよう。ただし、これのみ『インターナショナル』では使用できない。

ODタイプ「対峙」＋「ドライブをAPに」「トリプルドライブ」「AP3倍」

バトル中 この条件を満たして △連打



▲連打してるだけなので簡単にAPを稼げる。

基本概念

1 ODタイプ「対峙」 必須

△で防御するだけでゲージがたまる

ODタイプ「対峙」は、何か行動するだけでODゲージがたまる。△での防御も、行動の1つとしてカウントされる。

2 「ドライブをAPに」 必須

たまったゲージをAPに変換

「ドライブをAPに」を付けると、ゲージがたまらなくなる代わりにためたぶんだけAP増加。1回の防御で約2000近く増える。

3 「トリプルドライブ」「AP3倍」 オススメ

もらえるAPをさらに底上げ

あとは「トリプルドライブ」や「AP3倍」で入手APを底上げすればよい。「ヘイスト」で行動回数を増やすのも効果的だ。

ギルを稼ぐためには

ギルを稼ぐ方法で、一番手っ取り早いのが、オメガ遺跡にいるミミックを倒すこと。1体倒せば、50,000ギルもらえるのだ。また、訓練場のオリジナルモンスターを倒して入手できる武器・防具をショップで売るのも手。

2 チョコボレースに必ず勝つワザ

とれとれチョコボで、まず普通にレースを行い、残り時間が0になると同時に鳥に当たってゲームオーバーになる。すると次のレースから、なぜか鳥に当たらなくなる。最初の曲がり角でわざとチョコボを引っ掛けて停止（崖に向かって✚キーを入れっぱなし）させ、残り3～4秒くらいから移動させると成功させやすい。あとはこの技を使ってひたすら風船だけを取り続けていれば、簡単に0:0:0のタイムを出せる。若干タイミングは難しいが、普通に0:0:0を出すより遥かに簡単だ。





◀▲上の写真の位置で停止し、残り5秒くらいになったらおもむろにコースに復帰。すると、次のレースから鳥に当たらなくなる。風船だけに集中していればいいので、確実に0:0:0を出せる。

3 ブリッツ選手はココで集めろ！

ブリッツボールでは、初期メンバーにこだわらず、有能な選手をみかけたらスカウトすることが重要だ。最終的にオススメできるメンバー構成は下の6人。フリーでいるところを見かけたら、他のチームと契約されてしまう前にスカウトしておこう。

電撃オススメメンバー

名前	ポジション	スカウトできる場所
ティーダ	LF	―
アニキ	MF	飛空艇ブリッジ
バルゲルダ	RD	ルカ港3番ポート
ニイリー	RF	飛空艇最下層
ザリッツ	LD	ルカ＝シアター前通路
ルムニク	KP	飛空艇最下層



▲とにかく回数さえこなせば、レベルは自然に上がっていく。

4 感情値によってイベントが変化

グアドサラムとマカラーニャ湖のイベントは、キャラの感情値によってイベント内容が変化する。とくにマカラーニャ湖のイベントでは、4パターンもの変化があるので、そのすべてを確認しておきたい。感情値は、そのキャラとの戦闘回数やイベントでの選択肢などで変化するが、戦闘中ポーションを使うのが最も効果的だ。

▶グアドサラムでのイベント◀

異界から戻ってきたあとで発生するイベント。ルールーとリュックの2パターンがある。



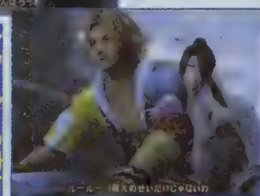


◀▲感情値によって内容が変化。どちらも、最後には選択肢が発生。

▶スノーモービルイベント◀

マカラーニャ湖をスノーモービルで走るイベントでは、感情値によってティーダの後ろに誰が乗るかが変わる。その後の展開に変化はないが、イベント自体の内容がかなり変わるので、全パターンチェックしておきたい。





➡ルールーの場合 ほとんどの場合、こちらのパターンに。

⬆リュックの場合 リュックの場合、意味深なセリフも。

アーロンやキマリのパターンもある！

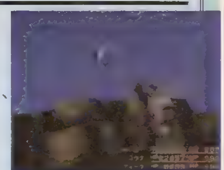
スノーモービルでのイベントでは、必ず後ろに女性が乗るとは限らない。感情値によっては、ティーダ1人で乗り込み、アーロンかキマリが併走してくれるというパターンもあるのだ。

ポーションで感情値アップ

戦闘中、感情値を上げたいキャラに対してティーダがポーションなどの回復アイテムを使うだけでそのキャラの感情値が上がる。この方法を使えば、見たいパターンを簡単に出せる。

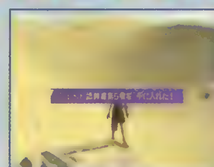
ティーダの「エース・オブ・ザ・ブリッツ」も…

ティーダが覚えるOD技、エース・オブ・ザ・ブリッツ。この技でトスを上げてくれるキャラも、感情値によってユウナ、ルールー、リュックの3パターンに!!



5 アルベド語辞書の位置を公開！

世界中に隠されたアルベド語辞書は、物語に沿って1巻から順番に入手することができる。巻数の順番が飛んでしまっていたら、取り逃したと考えよう。なお、辞書の中には取り逃してイベントを進めてしまうと、二度と入手できないものもあるので注意。すべて集めてから旅行公司のリンに話しかけると、「逆転のカギ」を99個もらえる。



◀宝箱に入ってないので、見落としに注意。

巻	場所
1	サルベージ船　甲板
2	ビサイド村　討伐隊宿舎
3	連絡船リキ号　動力室
4	ポルト＝キーリカ　酒場
5	連絡船ウイノ号　操舵室
6	ルカ＝スタジアム（地下）
7	ルカ＝シアター（受付）
8	ミヘン街道　旅行公司（リン）
9	ミヘン街道・新道北部
10	キノコ岩街道　断崖
11	ジョゼ街道
12	幻光河　北岸シパーフ乗り場
13	グアドサラム　民家

巻	場所
14	雷平原　旅行公司（リン）
15	マカラーニャの森　湖への道
16	マカラーニャ湖　旅行公司前
17	サヌビア砂漠　中央部（塔の中）
18	サヌビア砂漠　中央部（看板の近く）
19	アルベドホーム
20	アルベドホーム　居住区
21	アルベドホーム　メイン通路
22	聖ベベル宮・僧官専用通路
23	ナギ平原　中部
24	レミアム寺院
25	盗まれた祈り子の洞窟
26	オメガ遺跡　上層に上がるエレベータの近く

『FFX』のもっとお得な情報

ホームとベベル宮にある4冊の辞書は、取り逃すと回収不能。もしホームやベベル宮のセーブデータが残っているなら、そのデータを読み込んで辞書を回収してセーブ。あとは最新のデータを読み込み、アルベド語合成スフィアを使って合成しよう。

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL

発売されたばかりの『インターナショナル』の新規要素を中心に徹底攻略。新たなスフィア盤の効率のよい使い方や、新ボスの倒し方など、知りたいことを完全網羅してお届け!!

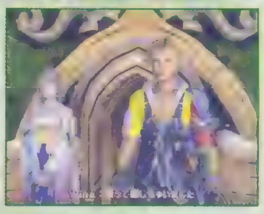
RPG 発売中
- ▶スクウェア
- ▶¥7,800
- ▶MC2(64KB) HDD

『インターナショナル』の変更点を完全チェック＆徹底攻略

この『インターナショナル』は、海外版の『ＦＦＸ』。しかし、ただの英語版かというと、さにあらず。新たなスフィア盤や、ボス敵が増えているなど、『Ｘ』を強化した内容になっている。ここでは、このゲ ムの新要素を徹底解説！ P.48からの『Ｘ』の攻略とあわせて活用すれば、本作を徹底的に遊び尽くすことができるはずだ。



◀エンディング後のエピソードを収録した追加ディスクも魅力。



▶セリフが英語になり、違ったイメージで物語を楽しめる。

SYSTEM

システムの改良により、プレイ感覚はさらに快適に！

新バージョンのスフィア盤と新アビリティを追加！

本作にはオリジナル版（『Ｘ』に新アビリティが追加されたもの）と、インターナショナル版の２種類のスフィア盤がある。さらに、新しいアビリティも複数存在するのだ。



◀追加されたアビリティはどれも個性的で、ちょっと便利。

●ゲーム開始時にスフィア盤を選択

２種類のスフィア盤のうち、どちらでプレイするかは、ゲームを始めるときに選択することになる。ゲーム中はスフィア盤の変更ができないので、前作をプレイした人ならインターナショナル版、未プレイの人は２つのうち好きなほうを選ぶといった感じで、決めよう（インターナショナル版のほうが上級者向き）。



◀配置が違うだけで、基本はどちらも同じだ。

●新バージョンの特徴は

オリジナルのスフィア盤では、キマリ以外のすべてのキャラに進むルートがある程度決められていた。そのため、キャラの成長パターンはどのプレイヤーもほぼ同じとなっていた。しかし、インターナショナル版ではそういった規制がなくなり、プレイヤーの自由にキャラを成長させられるようになったのだ。



◀ユウナに黒魔法をメインに覚えさせることもできる。

オートアビリティも新たに5つ！ 装備品の改造もさらに多彩に!!

コマンドアビリティと同様、改造で装備品に付けられるオートアビリティも、新たに５種類が追加されている。これによって、さらに多彩な装備品の改造が可能になった。また、今回はアイテムと装備品の整頓が自動、手動の２通りの方法で行えるため、改造したい武器や防具を先頭に持ってくるなどの工夫が簡単にできる。

■新オートアビリティ一覧

名称	効果
パワーチェンジ	敵が落とす戦利品をパワースフィアに変える
マジックチェンジ	敵が落とす戦利品をマジックスフィアに変える
スピードチェンジ	敵が落とす戦利品をスピードスフィアに変える
アビリティチェンジ	敵が落とす戦利品をアビリティスフィアに変える
リボン	すべてのステータス異常をほぼ確実に防ぐ

EVENT

寺院の刺客と戦う新イベントを追加！

『インターナショナル』の変更点のなかで、最も注目したいのが、ここで紹介する新イベントだ。その内容は、寺院からの刺客が召喚する〝ヘレティック〟と呼ばれる召喚獣と戦うというもの。イベントが発生するのは飛空艇の入手後で、ビサイド村やサヌビア砂漠など、特定の場所に行くと起こるようになっている。なお、イベントの発生前とあとには、それぞれオリジナルのシーンが挿入される。このイベントは、ラスボスを倒す前ならいつでも発生するが、戦わなくても物語は進む。



◀飛空艇を入手後に特定の場所へ行くと、寺院からの刺客が出現する。彼らは問答無用で一行に襲いかかり……。



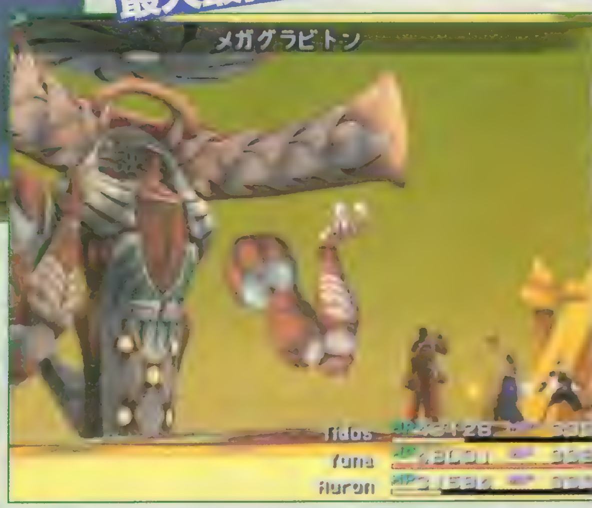
▶その直後、ヘレティックとのバトルに突入！　ユウナの召喚獣をはるかに超える強さに、どう立ち向かう!?

立ちはだかる闇の召喚獣たち!!





そして、最後には最大最強の敵が…!!



◀▲ヘレティックの召喚獣はヴァルファーレからメーガス３姉妹まで、８体がいる。そして、そのすべてを倒すと本作オリジナルの強敵が…。

ヘレティック攻略

ここでは『インターナショナル』のオリジナルボスの倒し方を伝授！　ただし、紹介するのはヴァルファーレからバハムートまでの5体のみ。残りは、この攻略を参考にして、自分自身で倒し方を考えてみよう。なお、ヘレティック攻略は、基本的にスフィア盤をほとんどorすべて埋めていることが前提だ。

８体のヘレティックは、訓練場の強敵をも上回る実力者ばかり。飛空艇を入手した直後のレベルでは勝てないので、キャラが十分に強くなるまで出現場所には近づかないこと。ただ、ようじんぼうを召喚して運良く斬魔刀が出れば、すべて一撃必殺で倒せる。これは最後の手段として覚えておくといい。

打倒ヘレティックのポイント

七曜の武器は不可欠！

ヘレティックは、最弱のヴァルファーレですら、ＨＰ800000とケタ外れ。召喚獣のオーバードライブ技を総動員しても到底倒せないので、主力キャラには最強まで強化した七曜の武器を持たせておこう。



◀「ダメージ限界突破」なくしてヘレティックを倒すことは不可能。七曜の武器は必須だ。

オートアビリティで対抗！

ヘレティックは確実に9999以上のダメージを出してくるため、主力キャラのうち２人に「オートフェニックス」は欠かせない。さらに「さきがけ」や「オートヘイスト」などがあれば、言うことなしだ。



◀「オートフェニックス」で猛攻をしのいで、地道にダメージを与えていこう。

①ヘレティック・ヴァルファーレ

出現場所 ビサイド村　**HP** 800000　**盗** エクスポーションX２｜エリクサーX1（レア）

召喚獣を盾にして攻撃を防ごう

非常にすばやさが高く、ゲージがたまるまでは通常攻撃、ソニックウィング、シューティング・レイのどれかで攻撃してくる。いずれの攻撃も9999のダメージを受けるうえに、シューティング・レイは味方全員が攻撃対象になるので注意しよう。ゲージがたまった直後に使うシューティング・パワーは、味方全員に50000前後のダメージを与えてくる。これはもう、召喚獣を盾にして防ぐしかない。戦い方としては、召喚獣を盾にして敵の攻撃を防ぎつつ、地道にダメージを与える作戦がベスト。召喚直後にオーバードライブ技を使えるよう、召喚獣のゲージをすべてＭＡＸにしておこう。この戦法はヘレティック戦で必須だ。



▶敵の攻撃は、なるべく召喚獣を盾にして防ごう。



◀そうしないと、シューティング・レイで全滅する危険が。

②ヘレティック・イフリート

出現場所 サヌビア砂漠、ホームの前　**HP** 1400000　**盗** メガフェニックスX２｜エリクサーX1（レア）

通常攻撃で手堅くＫ.Ｏ.！

ゲージがたまるまでは、味方１人が20000前後のダメージを受けるメテオストライク、ゲージがたまると、味方全体が30000前後のダメージを受ける地獄の火炎で攻撃してくる。また、こちらの攻撃に対しては、必ず99999ダメージのカウンターを返してくるのだ。メテオストライクかカウンターを受けた仲間は確実に倒されるが、「オートフェニックス」で復活できるので問題ない。敵のゲージがたまるまでは、通常攻撃で着実にダメージを与えていこう。敵のゲージがたまったら、召喚獣を盾にして地獄の火炎をやりすごす。もちろん、召喚獣のオーバードライブ技できっちりダメージも与えること。この繰り返しでなんとか勝てる。



◀魔法はほとんど効かない。通常攻撃で攻めるのが得策だ。



▶召喚獣を使い切っても倒せなければ、鍛え直して再挑戦。

③ヘレティック・イクシオン

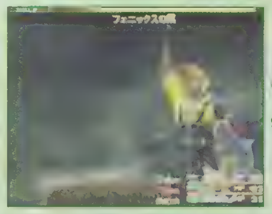
出現場所 雷平原　**HP** 1200000　**盗** 体力の薬X２｜エリクサーX1（レア）

最初の戦闘では召喚獣を使わない

１度倒すと、復活してリターンマッチを挑んでくるというやっかいなヘレティック。１度目の戦闘では、ゲージがたまるまではサンダジャの魔法、ゲージがたまるとエアロスパークで攻撃してくる。こちらの攻撃に対するカウンターもあり、これらすべての攻撃で99999ダメージを受ける。ただ、いずれも単体攻撃なので、「オートフェニックス」に頼った強引な攻めで倒せる。召喚獣は使わず、通常のメンバーだけで仕留めよう。２度目の戦闘になると、敵はゲージがたまった直後に全体攻撃のトールハンマーを使ってくる。そこで、敵のゲージがたまるまでは通常攻撃、ゲージがたまったら召喚獣を盾にする作戦に切り替えよう。



▶サンダジャの魔法は防御不可能。シェルは有効だが……。



◀長期戦になるので「フェニックスの尾」は99個用意だ。

④ヘレティック・シヴァ

出現場所 マカラーニャ寺院　**HP** 1100000　**盗** 魔力の薬X２｜エリクサーX1（レア）

短期決戦で一気に倒そう

シヴァは通常攻撃と天からの一撃のどちらかを使ってくるが、これらは両方とも単体攻撃なので、最低２人以上にオートフェニックスをセットしておけば対応できる。問題となってくるのは驚異的なまでのすばやさと回避の高さだろう。とにかく敵のシヴァに順番が回ることが多く、たまにこちらが攻撃してもほとんどかわされ、気がついたらダイアモンドダストで全滅ということが多いのだ。その反面、ＨＰや攻撃力、防御力が低いのでそこがこちらの狙い目となる。ユウナに順番を回すことを優先し、召喚獣のオーバードライブ技でダメージを確実に与えていくことで、シヴァのＨＰを削り、倒すことができるだろう。



◀「かばう」でユウナが倒されないようにするのも有効。



▶オーバードライブ技を駆使し、短時間で決着をつけよう。

⑤ヘレティック・バハムート

出現場所 エボン＝ドーム　**HP** 4000000　**盗** ツインスターズX２｜エリクサーX1（レア）

インパルス対策が重要

バハムートの行動は単体への通常攻撃とオーバードライブ時のメガフレア、そしてバハムートに対する何らかの行動５回ごとにカウンターで使ってくるインパルスの３つ。通常攻撃に対してはオートフェニックスで対応し、メガフレアとインパルスが来る直前に２人以上にリレイズをかけて耐えるのが基本的な戦法になる。インパルスには石化効果もあるので完全石化防御をセットしておこう。また主力キャラ２人のすばやさを170以上にしておき、「ピンチにヘイスト」をセットしないとバハムートの攻撃の早さには対応できない。攻撃はティーダのオーバードライブ技で地道にＨＰを削っていくのが一番有効かつ確実な攻撃だ。



▶オーバードライブタイプを「修行」にしてゲージをためる。



◀インパルス、メガフレアに対してはリレイズが有効。

新アビリティ&新スフィア盤考察

オリジナル、インターナショナル版両方のスフィア盤を比較しつつ、キャラクターの有効な育て方を検証してみた。さらに、本作で新たに追加されたアビリティがどういうものか、あわせて紹介しよう。

●2種類のスフィア盤の違いは？

オリジナル版とインターナショナル版のスフィア盤の違いは、オリジナル版は各キャラにエリアのようなものがあり、プレイヤーが自由にキャラメイクできるのがだいぶ先になるのに対し、インターナショナル版は、キャラのスタート地点がほぼ中央に集まっており、初めからプレイヤーが自由にキャラメイクができるということ。また、ステータスの上がり方も異なり（下の〝成長パラメータ合計〟を参照）、オリジナル版のほうがインターナショナル版よりもステータスが高くなる。ただし、インターナショナル版のほうが、キースフィア数が少ないのだ（〝スフィアロック数〟参照）。

■成長パラメータ合計

パラメータ	インター	オリジナル	パラメータ	インター	オリジナル
HP	16200	19600	命中	67	70
MP	1050	1260	回避	112	124
攻撃力	156	170	魔力	140	142
物理防御	131	149	魔法防御	117	122
すばやさ	146	174	運	14	18

■スフィアロック数

スフィアロック	インター	オリジナル
Lv.1キースフィア	10	12
Lv.2キースフィア	12	12
Lv.3キースフィア	18	20
Lv.4キースフィア	12	33

■総評

インターナショナル版は、キースフィアの少なさから、スフィア盤の移動の制約が少ないことがわかる。オリジナル版は、ルートを進むだけで強くなるのが魅力。

【新アビリティ解説】

『インターナショナル』で新たに追加されたコマンドアビリティは、ここで紹介する8種類。～アタック系はゲームの序盤、残りの4種類は中盤以降で役に立つ。それぞれの効果はしっかり把握しておこう。

●～アタック系

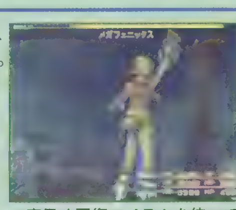
パワー、スピード、マジック、アビリティの4種類があり、これらの技で敵を攻撃すると、その敵が落とす戦利品を対応するスフィアに変えられる。足りなくなったスフィアの補充に便利だ。



▲パワーアタックで攻撃された敵は、パワースフィアを落とす。

●じんそく

「使う」よりも素早く、特殊なアイテムを使う。この技でアイテムを使うと、その直後にすぐ次の行動順番が回ってくるのだ。戦闘で2人が倒されたときなど、急いで態勢を立て直したいときに役に立つ。



▲素早く回復アイテムを使って、一気にピンチを脱出！

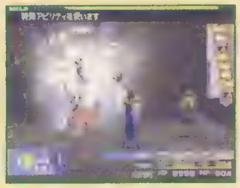
●くすねる・まきあげる

「くすねる」は敵からギルを盗み、「まきあげる」は敵にダメージを与えつつギルを強奪する。「わいろ」でアイテムを収集することが多くなるゲーム後半では、これらの技で資金を稼ぐといい。


▲盗めるギルの額は、敵の種類によって異なる。

●フルブレイク

敵の攻撃力、魔力、物理防御、魔法防御をすべて低下させ、さらに「かたい」属性も無効化するブレイク系の技の集大成。消費MPが膨大だが、「MP消費1」のオートアビリティで問題解決。

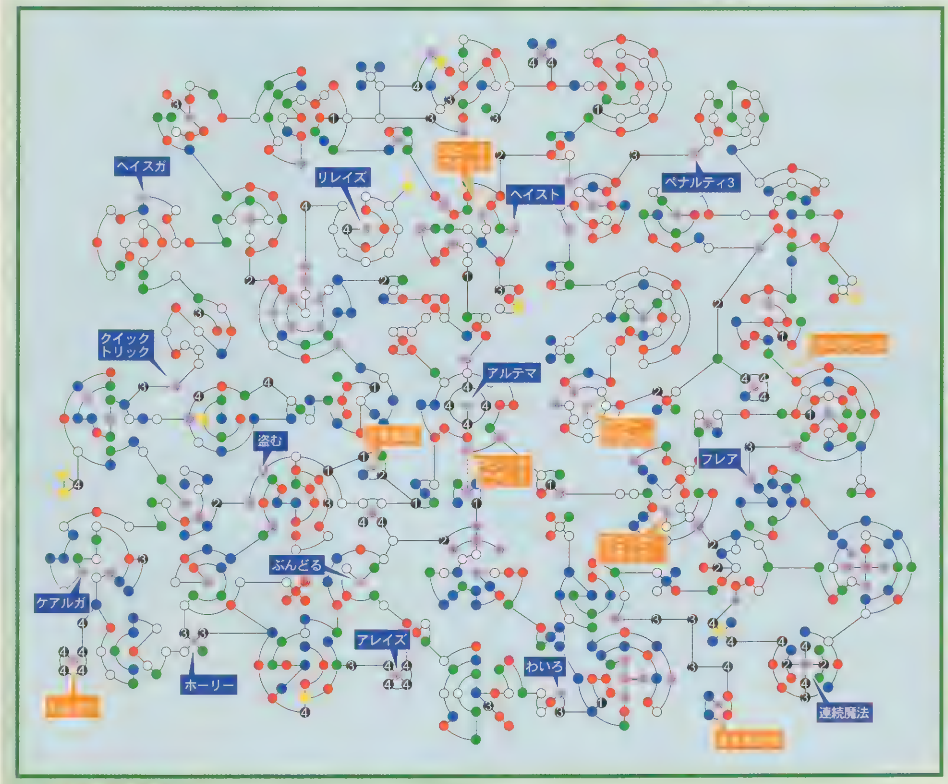

▲これ1発で、敵の戦闘能力を大幅に低下させることができる。

オリジナルバージョン

『X』のスフィア盤とほぼ同じ形をしたオリジナルバージョン。途中までは各キャラの成長のルートが決まっているため、初心者には非常にわかりやすい作りになっている。

●『FFX』のスフィア盤との違いをチェック

オリジナルバージョンのスフィア盤は、まったく形が『X』のものと同じわけではない。新規アビリティの追加で、一部のルートが変更されたり、ルートが増えたりしている。また、ロック数も増えた。ステータスも、すべてのマスを埋めたとき、『X』よりも高くなるようになっている。



基本は『X』と同じ。新規コマンドアビリティをいつ取るかが問題となる

まずは、それぞれのキャラのルート（キースフィアを使わずに進むことができるところ）を進む。このとき注意したいのは、アーロンとワッカ、ティーダの3人。この3人は、脇道にそれる形で、新アビリティの「アビリティアタック」「パワーアタック」「スピードアタック」が手に入る。若干遠回りになるが、通り過ぎずに取っておこう。なお、上記以外の新規アビリティには、だいたいLv 4のスフィアロックが複数かかっている。これらはボス戦で絶対に必要（とくにヘレティック戦）というわけではないので、余裕があれば取るぐらいでOK。ヘレティック戦のためにキャラを強化したいなら、空欄のマスに追加系スフィア（HPスフィアなど）をガンガン使おう。



▲新規コマンドアビリティは、キースフィアでロックされたもの以外はキャラのルートを移動中にとっておこう。

スフィア盤の見方
スフィア盤は、それぞれ●（赤）＝パワースフィア、●（青）＝マジックスフィア、●（緑）＝スピードスフィア、●（紫）＝アビリティスフィア、●（黄）＝ラッキースフィアを使って発動させる成長スフィアがあることを表している。また、●（黒）はスフィアロックで、その上に書かれた数字は、必要なキースフィアのレベルを表す。なお、オリジナル版に関しては、編集部が選んだ重要アビリティのみを掲載（オレンジ色のワク内にあるのが新規アビリティ）。インターナショナル版は、全アビリティと各キャラのスタート位置を掲載している。

インターナショナルバージョン

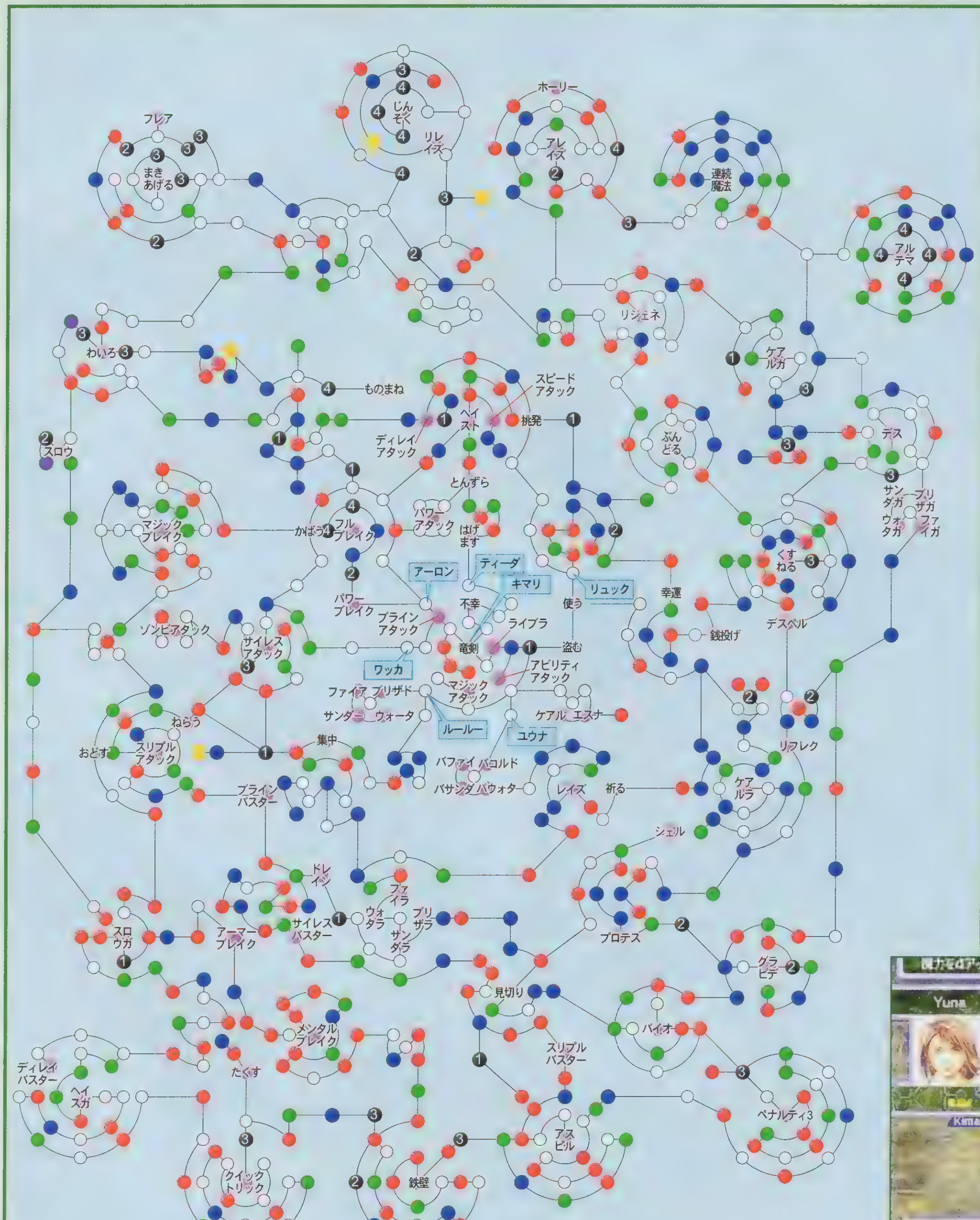
こちらはキャラのスタート地点が中央に集まっているので、初めから自由にキャラメイクを楽しむことができる。いうなれば、上級者用のスフィア盤といえるだろう。各ルートごとの障害物（キースフィアなど）も少ないので、あらゆるルートに自由に進めるのも特徴といえる。また、１つのコマンドアビリティを取るのに２つのルートがあり、一見遠回りと思えるルートを通ったほうがじつは近道であるなど、パズル的な面も併せ持つ。

●無限ＡＰ稼ぎが不可能に!?

『Ｘ』では「ドライブをＡＰに」がついた武器を装備して、オーバードライブタイプを「対峙」にすれば、戦闘中に防御を繰り返すだけで無限にＡＰを稼げた。だが本作では、「ドライブをＡＰに」で得られるＡＰの量が徐々に減るため、この方法で無限にＡＰを稼ぐことはできないのだ。ただし、オーバードライブタイプを「修行」にして大ダメージを受ければ、１度に大量のＡＰを稼ぐことができる。今回はこの方法でＡＰを稼ごう。



◀ヘレティック・イクシオンはＡＰ稼ぎの相手に最適。適度にダメージを受けたら仲間を復活させて逃げだ。



独自の発想・方針で自由にキャラを育てよう

オリジナル版とインターナショナル版のスフィア盤の最大の違いは、進むルートの自由度の高さ。インターナショナル版では、全キャラのスタート地点が中央付近に集まっており、どの方向にも自由に進めるので、思いどおりにキャラを育てることができるのだ。オーバードライブ技との兼ね合いで、強化しておいたほうがいいパラメータが決まっているキャラはいるものの、それをムシしてもまったく問題なし。それこそ全キャラを攻撃力重視に育てて肉弾戦パーティにしたり、ヘイストやスロウを複数のキャラに覚えさせて、手数で勝負するパーティにしてもＯＫだ。また、最初に決めたルートから、他のキャラのルートに変更することも比較的容易にできるので、例えばティーダのルートからスタートした場合でも、途中でアーロンのルートに寄り道して、またティーダのルートに戻るという方法も実行可能。成長に多少時間がかかってしまうが、「素早くて攻撃力もあり、ヘイストやマジックブレイクが使えるワッカ」というオールマイティなキャラも作ることができるぞ。また、ユウナとルールーのルートは交差している部分が多いので、白魔法と黒魔法をまんべんなく使えるキャラも作りやすい。なお、育成の指針としては、ボス戦のことを考えて、ディレイアタックなど、修得しやすい位置にある便利なアビリティは、できるだけ多くのキャラに覚えさせておくこと。また、クイックトリックやアレイズなど、各ルートの最終目標となるアビリティにたどり着くのは大変なので、数人のキャラはそれらのアビリティまで一直線に育てるようにするといい。



▲例えばユウナの場合、攻撃力をバンバン上げていき、召喚獣の強化を優先させると、ボス戦などで有利になる！


超マシーンなヒューマン・クリエイターを育成!
さらに学び安く 学費大幅値下げ!!
全日制
ゲーム・クリエイター学部
あらゆるゲーム映像を創りたい!
CGデザイナー科 2年
魅惑のキャラを生み出したい!
キャラクター・デザイン科 2年
ゲームのデザイン、プランニングをしたい!
ゲーム・デザイナー科 2年
ゲームやアニメのシナリオを書きたい!
ゲーム・アニメシナリオライター科 2年
演出のできるプログラムをしたい!
ゲーム・プログラマー科 2年
CGデザイナー科 清水普之
2002年4月生入学願書受付中
案内書無料進呈
平成13年3月卒業生の就職・デビュー率
115%
100%を超えているのは、1人で2社以上合格した生徒さんがいるためです。
各イベントご参加の方全員に200万円傷害保障 YAG「ライト・カード」プレゼント!
無料 一日体験入学
2/17 日 葛西校・横浜校・大阪校・名古屋校
2/23 土 大宮校・福岡校
2/24 日 東京校・札幌校・広島校
学院 無料 説明会
3/10 日 長崎市
好評 進路相談会
2/24 日 仙台校
3/3 日 大阪校・名古屋校
3/10 日 東京校・福岡校
夜間アート専科 願書受付中
★CGクリエイター専科
★ゲーム・クリエイター専科
★キャラクター・デザイナー専科
東京校/大阪校 修学1年 18:30~20:30
夜間アート専科 体験入学
開催時間 18:30~20:00
2/13 水 東京校・大阪校
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校 [CG-ARTS協会認定]
YAG 代々木アニメーション学院
社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員・日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員
お申し込み・お問い合せ
サイノーヲヨニ 0120-310-042 (才能を世に)
携帯・PHS OK!
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)
URL http://www.yag.ac.jp/ E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-2 代々木アニメーション学院
ローソン
LAWSON
下笠美穂・画

ごーごーれっつごーあーるぴーじー

GO GO RPG SPECIAL

RPG

GO GO RPG

PS2 & PS

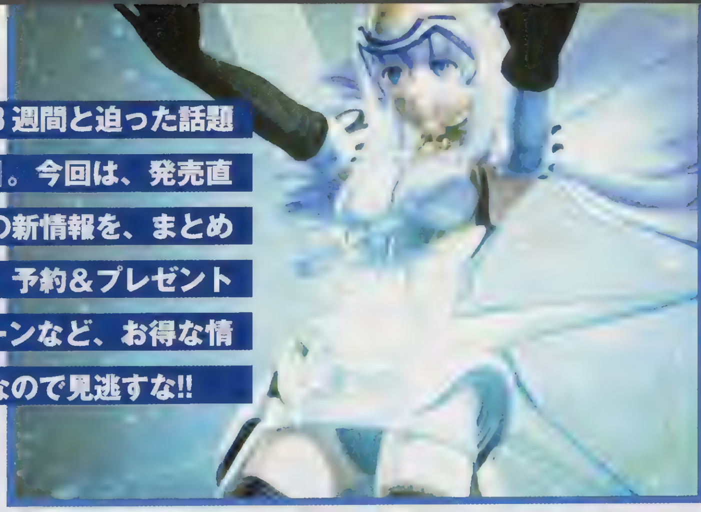
ゼノサーガ エピソードI 力への意志
ワイルドアームズ アドヴァンスドサード
幻想水滸伝III
KINGDOM HEARTS（キングダムハーツ）
ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～
ポポロクロイス物語 ～はじまりの冒険～
グランディアII
ブラックマトリクスII
真・女神転生II
真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書・赤の書
王子さまLv1
デュアルハーツ



電撃PSはRPGの味方です

イラスト／六堂秀哉





いよいよ待望の発売日まで、あと3週間と迫った話題のSF超大作RPG『ゼノサーガ』。今回は、発売直前に届いた世界観やキャラクターの新情報を、まとめて一挙に紹介していこう。さらに、予約&プレゼントキャンペーンなど、お得な情報も満載なので見逃すな!!





ゼノサーガ エピソードI 力への意志
Xenosaga
EPISODE I Der Wille zur Macht



瞳の色を変えるコスモス
彼女にはまだ
隠されたヒミツが!?

PS2 RPG	ゼノサーガ エピソードI 力への意志
	▶ナムコ
	▶¥7,800(プレミアムボックス¥12,800)
	▶MC2(165KB)、HDD
	2月28日発売予定

ヴェクターなど主要勢力の新キャラ&新情報を公開!

主人公シオンが所属するヴェクターや、人類に敵対する謎の勢力グノーシスなど、これまで実態が明らかになっていなかった勢力の詳細が、ついに判明した。それにあわせて、多くの新キャラクターも公開。これらの気になる情報を、詳しく紹介していこう。

Close UP!!
さまざまな兵装変化を見せるKOS-MOSのバトルシーン!!

ヴェクターによって開発された対グノーシス用戦闘システム・KOS−MOS。彼女は、論理・効率・任務の三原則を優先し、開発者であるシオンを無条件で守る女性型アンドロイドだ。戦闘用だけに、その本領はバトルにおいて発揮される。ここでは、そんなKOS−MOSの特徴的なバトルシーンを紹介していこう。



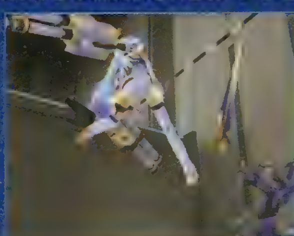




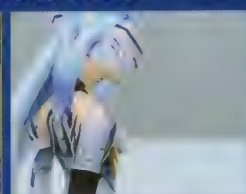


KOS-MOS七変化

KOS−MOSは、腕をドリルやハンマー、銃器などに変化させ、あらゆる戦況に対応することができる。



▶女性型とはいえ、戦闘用アンドロイドだけに、素手での格闘も得意だ。



▲模擬人格OSを搭載し、人間とのコミュニケーションが可能。



KOS-MOS
コスモス
秩序の名を持つ戦闘用アンドロイド。KOS−MOSはシステムの総称で、彼女の個体名ではない。



星団連邦

<<<人類が築きあげた
宇宙規模に広がる巨大な連邦国家



◀物語冒頭のシオンは、客員として星団連邦軍と行動をともにする。

地球圏を離れた人類が設立した、巨大国家。約50万の恒星系自治州からなり、主星「フィフスエルサレム」(国でいう首都)を持つ。連邦の中央政府は、数十万の自治代表によって構成されている。そしてその中枢は、24人の上席討議員からなる枢機院会議が担っている。





◀現在は、グノーシスとの交戦状態にある。

NEW CHARACTERS

<<<<<<<<<<<<バージル



星団連邦軍海兵隊中尉。戦闘用ロボットA.G.W.S.(エイグス)のパイロットで、戦闘用レアリエン(合成人間)との混成部隊の小隊長を務める。彼も新造艦ヴォークリンデに乗船している。

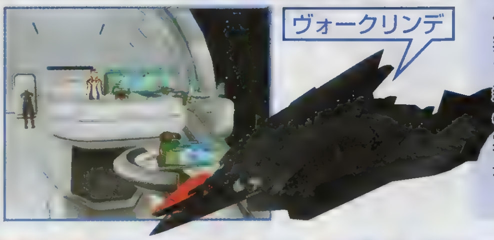
アンドリュー<<<<<<<<<<

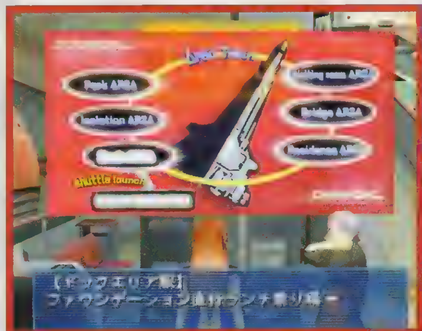
星団連邦軍海兵隊中佐。その見た目どおり非常に実直な性格の持ち主で、星団連邦軍の新造艦ヴォークリンデの副長を務める。ただ実直なだけでなく、副長として軍規に気を配っているらしい。



対グノーシス用戦闘艦ヴォークリンデ

ヴェクター社が建造した対グノーシス用としては初の戦闘艦。急きょ、指揮ブロックのみが星団連邦軍海兵隊に配備されたため、装備の8割が未実装。物語冒頭、主人公のシオンはヴェクター社からの派遣で、この船に乗り込むことになる。





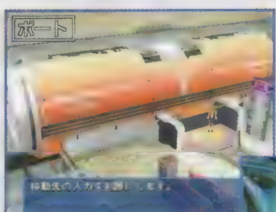
クーカイ・ファウンデーション

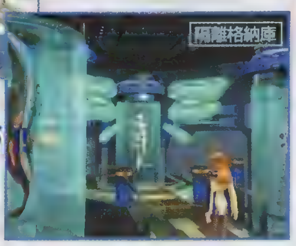
<<<ファウンデーションが持つ巨大戦艦デュランダルを公開

特殊財団クーカイ・ファウンデーションが所有し、Jrが艦長として乗り込む重武装艦デュランダル。その全貌を公開!!



▲内部は非常に広大。艦長であるJr.の指揮のもと、クーカイ・ファウンデーションの業務を行っているようだ。





内部には さまざまな施設が

▲▶全長4,000メートルはあるという船内には、パークやポートなど、さまざまな施設が存在している。



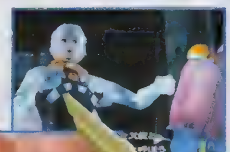


◀▶デュランダル内部でのイベント。モモも乗船するようだが!?

CHECK IT!
ナゾの人物アルベド その正体は…?

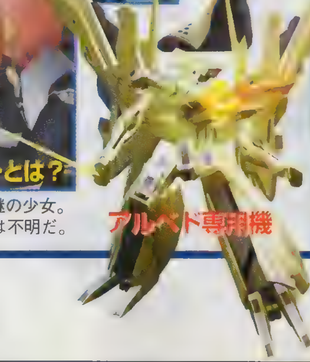
野心的で、言動に狂気を感じさせる謎の青年。モモに執着を見せるなど、行動に謎が多く、その素性も一切不明。容姿がクーカイ・ファウンデーションのガイナンとよく似ているため、財団との関係もありそうだが……!?







▲アルベドが連れている謎の少女。モモに似ているが、正体は不明だ。

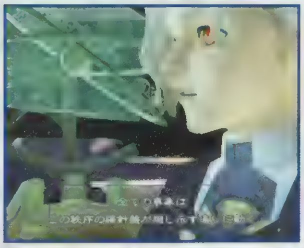




ヴェクター・インダストリー

<<<主人公シオンが所属する超巨大コングロマリット

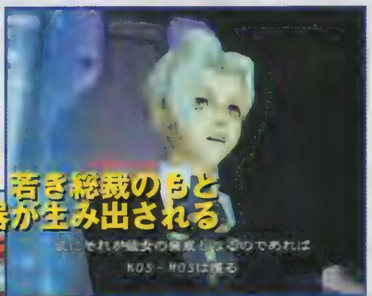




◀ヴェクターを統べるヴィルヘルムには、謎も多い。

食品から薬品、各種ソフトウェア&ハードウェア、さらには兵器や通信にいたるまで、文化文明に関わるほとんどすべての生産流通を手がける巨大企業複合体。数多くの部門に分割され、第一から第三開発局が、その中枢をなしている。主人公シオンは、その第一開発局に所属している。

シオン=ウツギ





若き総裁のもと数々の兵器が生み出される

◀▲対グノーシス用の兵器を次々と開発するヴェクター。A.G.W.S.やKOS−MOSも、その1つ。しかし、総裁のヴィルヘルムの素性は謎に包まれており、その正体には何かヒミツがありそうだ……。

Close UP!!

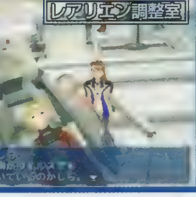
KOS-MOSの生まれた場所 ヴェクター第一開発局

超AIのような各種コンピュータチップと、それに伴うソフトの開発を主な業務とする部門。KOS−MOS計画も、その制御プログラムである情操系ソフトの開発が中心。ヴェクター内での略称は〝一局〟。





◀▲ヴォークリンデ艦内には、KOS−MOS調整室などの最新設備が立ち並ぶ。この艦も、ヴェクターの建造船だ。



▶レアリエンもヴェクターによって開発された

シオンとコスモスの関係は？





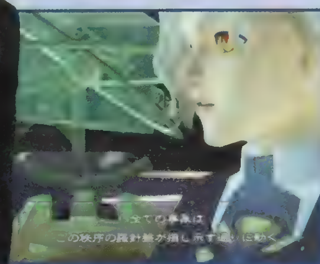
▶癒やしを求めるKOS−MOS。作り手であるシオンと彼女のドラマは、どのように展開していくのか。

NEW CHARACTERS

<<<<<ヴィルヘルム



ヴェクター・インタストリーを統べる人物。その素性や経歴などは、一切謎に包まれている。一見若者のように見えるが、実際の年齢は不明だ。



アレン<<<<<<<<



KOS−MOS開発計画のソフトウェア開発室副主任を務める青年。シオンよりも年上だが、ヴェクターでは一年後輩にあたる。

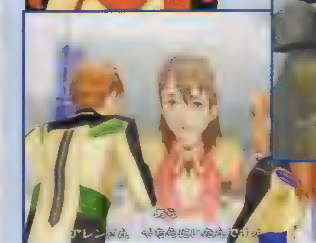


<<<<<<<<<<ミユキ



ヴェクター第一開発局のシステムプログラマー。特許申請が趣味で、何かにつけてシオンたちを実験台に、怪しげな発明に没頭している。





▲▶シオンの後輩にあたるミユキ。ある意味、自分の欲望に忠実な女性だ。でも、シオンとの相性はバッチリ!?





グノーシス

<<<人類に敵対行動をとる謎に包まれた勢力

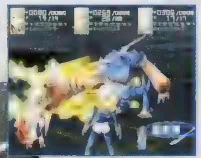
人類に敵対する謎の存在グノーシス。実在事象とは切り離された領域に存在するため、特殊な状況下でないと一切の物理干渉を受け付けない。外見上は、さまざまなタイプが存在する。



▲グノーシスとのバトルシーン。細部までこだわったデザインに注目！



▼小型から巨大タイプまで、そのサイズもさまざまだ。



▲生物タイプから人型（？）まで、多彩なタイプのグノーシスが登場。能力も、それぞれ違っている。

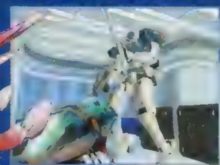
さまざまなデザインのグノーシスが登場!!



Close UP!!

A.G.W.S.に取りつき攻撃するグノーシス！

自らが破壊したA.G.W.S.を体内に取り込み、攻撃してくるグノーシスも登場。外装や骨組みとして利用するだけでなく、A.G.W.S.の装備も使って攻撃してくるのだ。



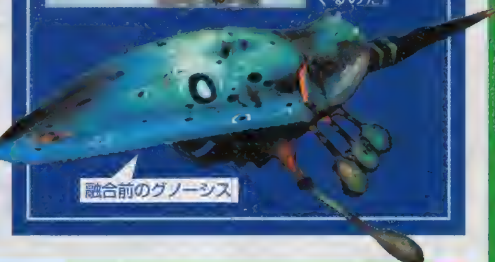
◀A.G.W.S.に迫るグノーシス。ヤツらは一切の攻撃を受け付けないため、勝負は一方的。



▶そして破壊したA.G.W.S.に乗りかかり、融合してしまう。



◀そして取りついたA.G.W.S.の装備を利用し、攻撃をしかけてくるのだ。



融合前のグノーシス

ゼノサーガ トピックス Xenosaga Topics

1 出演声優公開!!

メインイベントが、フルボイスで展開される『ゼノサーガ』。その豪華キャストの情報が入ってきたので、ここで紹介しよう。メインキャスト以外にも、田中秀幸さんや冬馬由美さん、池田勝さんなども出演し、脇を固めている。

キャラクター名	声優名
シオン＝ウヅキ	前田愛
KOS−MOS	鈴木麻里子
ケイオス	保志総一郎
モモ	宍戸留美
Jr（ジュニア）	川崎恵理子
ジギー	江原正士

※声優名は　敬称略。

キャラクター名	声優名
アレン	平田広明
ミユキ	宇和川恵美
バージル	関智一
マシューズ	石塚運昇
トニー	子安武人
ハマー	松野太紀
ヴィルヘルム	檜山修之
マーグリス	中田譲治
ペレグリー	原えりこ
アンドリュー	江川央生
ヨアキム	野田圭一
ユリ	進藤尚美
シェリィ	高田由美
メリィ	釘宮理恵
アルベド／ガイナン	山寺宏一

2 予約＆プレゼントキャンペーン実施中!!

実施されるキャンペーンは2つ。予約キャンペーンは、予約購入者にオリジナルクリアファイルをプレゼントするというもの。賞品はなくなりしだい終了となるので、欲しい人は急いで予約だ。また、クイズに答えると下記の豪華賞品が抽選で当たるキャンペーンも実施。応募方法は、官製ハガキに①クイズの答え、②希望賞品コース、③住所、④氏名、⑤年齢、⑥電話番号、⑦性別、⑧職業、⑨郵便番号を明記して、下のあて先へ。しめ切りは、3月15日当日消印有効。

あて先

〒105-8799
芝郵便局留
「ゼノサーガ」プレゼント
キャンペーン事務局

- シオン賞：シオン オリジナルフィギュア…20名
- コスモス賞：ソニーAIBO……2名
- ケイオス賞：デジタルカメラ……3名
- ジュニア賞：ポータブルCDプレイヤー……3名
- モモ賞：モモ オリジナルTシャツ……500名

クイズ ナムコが贈る超大作RPGは「ゼ○サーガ　エピソードI 力への意志」　○にあてはまるカタカナ1文字は？

※当選は、賞品の発送をもって発表となります。

新着情報続々！

さらに広がる『WA3』ワールド！

青い空の下、渡り鳥は荒野へはばたく——



前作・前々作と登場してきた"ゴーレム"が、今作にも登場！　そのほか、気になる新システムや戦闘に関する続報など、新たにわかった「ワイルドアームズ アドヴァンスドサード（以下、WA3）」の情報を一挙大公開しよう！

WILD ARMS Advanced 3rd

PS2	ワイルドアームズ アドヴァンスドサード
RPG	▶SCE ▶¥5,800（※） ▶MC2（35KB） HDD
3月14日発売	

PROLOGUE プロローグ

4人の物語の始まりをダイジェストでチェック！

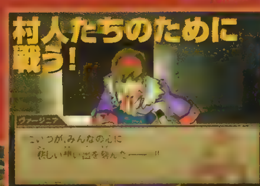
これまで何度か紹介した、主要キャラ4人それぞれのプロローグ。今回は入手した最新画面とともに、各エピソードの流れをより詳しく紹介しよう。4つのプロローグをすべて終えたところで、本編がスタート！



ヴァージニア・マックスウェル編「ゴブズアジト」

ある日、ヴァージニアの住む村はゴブリンの一党に襲われ、食料と財産を略奪されてしまう。それを取り返すため、ヴァージニアは単身、ゴブリンたちのアジトに潜入する。初めての実戦に恐怖しながらも、自らを奮い立たせて進むヴァージニア。館の奥でゴブリンのボスと遭遇した彼女は、村人たちのため、そして自分のために銃を構えるのだった。

村人たちのために戦う！





◀▲村人を襲った[illegible]に、ヴァージニアは怒りをあらわにする

トラップ！

▼仕掛けによって閉ざされた扉。「ティンダークレスト」で燭台に火をつけると扉が開く。



  （※）プレミアムボックス　¥8,800

CHARACTERS キャラクター

立ちはだかる強敵たちの能力は!?

判明した新キャラは、シリーズおなじみの存在、ゴーレム！ 前回紹介したライバルの渡り鳥、マヤに秘められた能力にも注目だ。



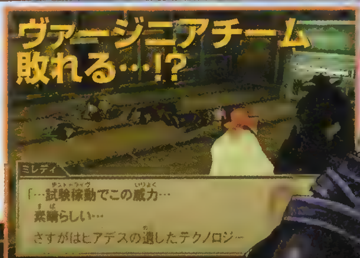
神々の智慧(ちえ)が生み出した最強の砦(とりで)

アースガルズ

前作までのゴーレムは、巨大な機動兵器に近い存在だった。だが、右のイラストや画面写真を見ればわかるとおり、今回紹介するゴーレム・アースガルズは、人型に近いアンドロイドのような存在として登場する。アースガルズは、3人の預言者の1人、ミレディが失われた過去の遺産を用いて造りあげたもの。AIにより独自に判断、行動し、そのケタ違いの攻撃力と防御力で、ヴァージニアたちを何度も苦しめることに。



ヴァージニアチーム敗れる…!?





▲圧倒的な戦闘力の前になすすべなし!?

◀強大なパワーで接近戦を仕掛けてくる！



驚異的なパワー!!

アースガルズのスペック

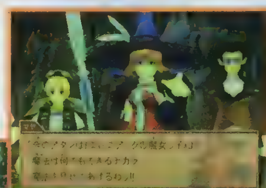
身長　250cm　コードネーム・神々の砦
装備　オートディフェンサー、推論型発展自律AI、対消滅バリア

ライバルの渡り鳥が魔女っ子に変身!?

マヤ・シュレディンガー ウィッチタイプ



シュレディンガー一家のリーダー、マヤ　シュレディンガー。尋常ではない高い精神力を持つ彼女は、本などから得た情報を「思い込む」と、どんな無茶なことでも自分の能力にしてしまうのだ。例えば、魔法使いの物語を読めば、本当に魔法使いになれてしまう。ほかにどんな姿に“変身”できるのだろうか？





▲ライバルの渡り鳥一家として、何度も主人公たちの前に現れる。

◀「発禁呪文」を用いて、強力な魔法攻撃を仕掛けてくる！

CHECK! 『WA3』 ゲームの進行状況にあわせてOPムービーが変化！

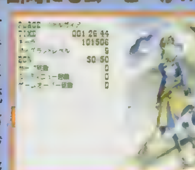
ゲームをスタートすると必ず流れるオープニングムービー。『WA3』では、ストーリーが進行して物語のキーパーソンが変わっていくと、それにあわせてオープニングムービーの内容も一部変化するのだ。思わぬ人物が登場することも…？



▶今回入手したのは預言者がメインのもの。このほかにどんなムービーが見られるのか!?

●ゲームの中断時にもムービーが!!

データをセーブしてゲームを中断したときにもムービーが流れるのだ。こちらは、ヴァージニアと父親の淡い“想い出”が描かれている。



▲ムービーとともにレベルなどのデータが表示される。



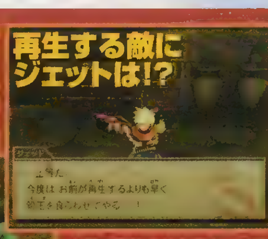
ジェット・エンデューロ編
「いつか朽ちゆくモノ」

「妖精の花」と呼ばれる財宝を求めて、伝説の遺跡に侵入したジェットは、遺跡の最深部で1人の少年に出会う。その少年から、すでに他の渡り鳥が宝を持ち出したあとだと知らされるジェット。ではなぜ少年は遺跡にいるのか？ 疑問に思ったジェットがたずねると、少年は「"想い出"を探している」と語るのだった。そのとき、魔獣が2人に襲いかかってきた――



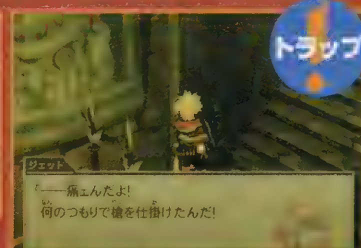


再生する敵にジェットは!?



▲敵の再生よりも早く、アクセラレイターで攻撃せよ！

◀危険が迫っているにもかかわらず、想い出を探す少年。

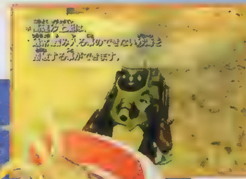


▲突然床や壁から槍が突き出てくるトラップ。触れるとHPが減ってしまう。ダッシュで回避だ！

SYSTEM システム

シリーズ初登場の2つの要素をチェック!

回復アイテムを手に入れるための、一風変わった育成システムが新登場。
乗用馬やファルガイア鉄道に続く、第3の乗り物の特徴にも迫る!!



植物を育てて貴重な回復アイテムを入手しよう!

ガーデニングシステム

海さえも干上がるほど荒廃した世界・ファルガイアで緑を育てる、「ガーデニングシステム」を紹介しよう。これは、回復アイテムを植物として栽培し、収穫。冒険に役立てることができるというものだ。もちろん、普通は荒れた大地でガーデニングを行うことはできない。どうやら、この大陸のどこかには、通常では育たない植物を栽培できる花園があるらしいのだが‥。

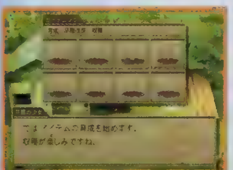


◀ガーデニング方法を教えてくれる謎の少女。その正体は?

ガーデニングの流れ

1 育成

まず、どの植物（=アイテム）を育てるかを決定。次に、育てたいアイテムを1つ消費して、苗を作る。あとは、花壇に苗を植えて育成開始。日々の世話は花園の少女がプレイヤーの代わりにやってくれる。



▶最大8つまで、同時に育成することができる。

2 品種改良

アイテムの収穫成功率（どれくらい収穫できるか）は、育てるアイテムによって決まっている。だが、育成中の花壇にアイテムを与えることで、収穫成功率を高める（品種を改良する）ことが可能なのだ。



▶品種改良すればするほど収穫成功率はアップ!

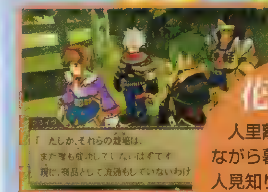
3 収穫

植えた苗が育ち切ったらいよいよ収穫。収穫したアイテムは、すぐに所持アイテムとして使うことができる。また、収穫後も苗は残るので、別の苗に植え替えるまで、何度でも収穫することが可能。ちなみに、ただ花園で待ち続けてもアイテムは成長しない。冒険の合い間に花園をのぞいてみるのがいいだろう。

渡り鳥の基礎知識

回復アイテムはお店で買えない!?

緑の少ないファルガイアでは、「ヒールベリー」などの回復アイテムは育ちにくく、貴重な存在。そのため、お店には流通していないらしい。気軽に手に入らないだけに、使いどころが重要だ。



▲こんなセリフからも世界の荒廃ぶりがわかる。



花園の少女

人里離れた森で花園を作りながら暮らす、心優しい少女。人見知りする性格で、コミュニケーションを取るのが苦手。草花を愛し、ファルガイアを緑あふれる世界にしようと夢見ている。

ホバーで砂海を渡るスーパーマシンが登場!

高速砂上艇

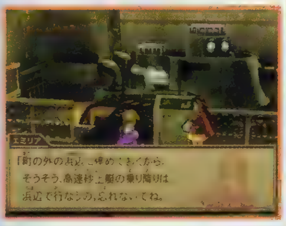
ファルガイアの砂海（デューン）を渡るために、人々は"船"を使用している。しかし、砂の抵抗によって速度は上がらないうえ、巨大な魔獣に襲われる危険があるなど、多くの問題を抱えていた。そこで登場するのが、高速砂上艇だ。この船は、ホバーで砂の上を移動するため非常に高速での移動が可能になっている。さらに、対魔獣用の装備もほどこされているのだ!





▲ホバーと2つのブレードで高速移動!

▶世界の各地に、高速砂上艇専用のドッグがあるようだ。





▲移動中は、巨大な魔獣と戦闘になることも。装備された大砲で敵を打ち抜け!

渡り鳥の基礎知識

高速砂上艇は操縦の分担で性能が変化する

高速砂上艇の操縦は、船首、甲板、副砲、主砲の4カ所に分かれていて、それぞれにパーティの誰を配置するかで、戦闘時の能力が変化する。主砲を例にとると、射撃能力の高いクライヴなら威力が上がり、素早さの高いヴァージニアなら攻撃回数が増えるという感じだ。

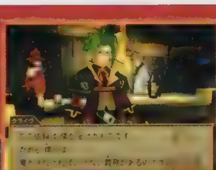


▶甲板担当のキャラの役割も気になる。アルカナ要員か?

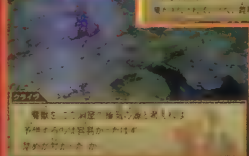


クライヴ・ウィンスレット編「瘴気の魔窟」

魔獣退治の依頼を受けたクライヴ。しかし洞窟から、古いつめた魔獣の吐いた瘴気（しょうき）を吸い、昏倒してしまう。命からがら洞窟を脱出したクライヴは依頼主に助けられ村へ戻る。だが、依頼主が魔獣の巣を焼き払ってしまったため、魔獣は村を襲撃。クライヴは、おのれのプライドを賭けて、再び魔獣と対峙する!



▼ツメの甘さから魔獣を逃してしまったクライヴは、過去に犯したある失敗を思い出す。





◀▼取り逃した魔獣が村を襲撃! クライヴは過去、そして今回の失敗の記憶を断ち切るため、銃を構える



▲洞窟には、瘴気を吐き出す箇所がいくつか存在する。「ヒートナム」でつぶしていくのだ。



BATTLE バトル

戦闘関連の追加情報をまとめて紹介!

戦いの流れを一変する強力なパーソナルスキル「ファイネストアーツ」の実力は？　そのほか戦闘に関する細かい仕様が次々判明した!!

一発逆転の5連続ラッシュ!!

ファイネストアーツ

「ファイネストアーツ」のスキルを起動したキャラが、ガトリングのフォースアビリティを使うと、右の写真のような特殊な連続技が発動！　通常のガトリングとは比べものにならない威力を発揮する。ただし条件は厳しく、ＦＰ（フォースポイント）がＭＡＸで、ＡＲＭの残弾数が0の状態でないと使用することはできない。まさに、ピンチのときに繰り出せる、一発逆転の大技なのだ！

ファイネストアーツ発動条件

1. 「ファイネストアーツ」のスキルを起動したミーディアムをインストールしている
2. FPがMAXまでたまっている
3. ARMの残弾数が0

ギャロウズの場合

▶通常は銃の台尻で殴るところを、ファイネストアーツの発動で右フックから連続技開始！







▲左アッパーを出した勢いで、そのまま体を回転させ、裏拳を見舞う。

◀右フックから左アッパーのコンビネーションが炸裂！



◀続けざまに頭突き（通称、ネイティブパチキ）がヒット！

▼最後にドロップキック！　格闘ゲーム顔負けの連続技だ。



ガーディアンの力を具現化

マテリアル

ガーディアンの力を最大限に引き出して行使する、「マテリアル」の詳細が判明。マテリアルは、現在たまっているＦＰすべてを消費して発動する。ＦＰが1以上あれば発動可能だ。もちろん消費したＦＰが多いほど威力は高くなる。また、発動するとＭＴＣ（マテリアルカウント）が1消費され、0になると使えない。



◀ＭＴＣは戦闘を繰り返すか、アイテムで増やすことができる。

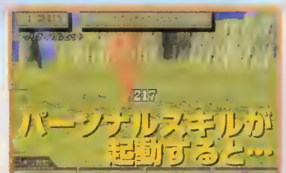
マテリアルの特徴

1. FPが1以上あれば使用可能
2. FPの量で威力が変化
3. 使用するとMTCを1つ消費する

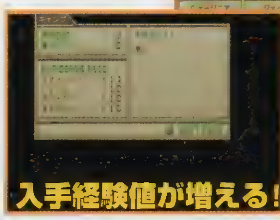
パーソナルスキルの起動で経験値UP!!

CHAIN チェイン

戦闘中、パーソナルスキルが起動すると、「1CHAIN」というふうに起動回数がカウントされる。そして、起動回数が多いほど、戦闘終了後に得られる経験値が増えるのだ。ただし、一度の戦闘で同じスキルを何度起動しても、「1CHAIN」しかカウントされない。異なるスキルを多数起動することが重要だ。



▲スキルを1回起動するごとに、画面の左上に「1CHAIN」と表示される。



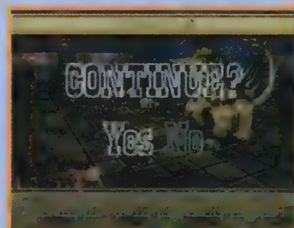
◀1回の起動で経験値は1 1倍に。3回なら1 3倍になる。

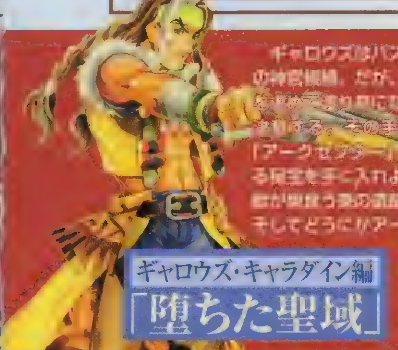
CHECK!『WA3』

「1ギミルコイン」でいつでもセーブ!負けてもコンティニュー!!

前作にもあった「1ギミルコイン」が、より使いやすくなって『WA3』に登場！　前作では戦闘に敗北したときに、所持している「1ギミルコイン」の数だけコンティニューすることができた。今作ではそれに加えて、コインを消費して、どこでもセーブが可能になったのだ。これにより使い勝手が大幅アップ！　前作以上にお世話になりそう。

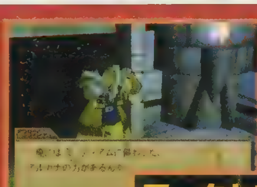
▶コンティニューしすぎると、いざというときにセーブできない。

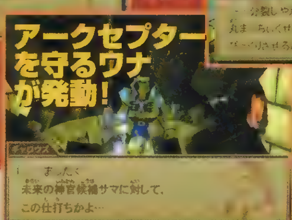


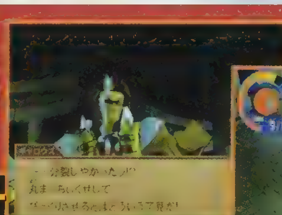


ギャロウズ・キャラダイン編「堕ちた聖域」

ギャロウズはバスカー集落の神官候補。だが、彼は自由を求め、神官になることを拒否する。その手はじめに「アークセプター」と呼ばれる秘宝を手に入れようと、聖獣が眠る遺跡を訪れた。そしてどうにかアークセプターにたどり着くが、秘宝を守るウナが発動。ギャロウズはアルカナの力でこのピンチを脱するか!?……









4人そろって本編スタート!



『幻想Ⅲ』3人の主人公にかかわる新キャラクターたちを紹介!!

伝説の炎の英雄や3人の魅力的な主人公に目を奪われるのはもちろんだが、周囲を取り囲むキャラたちもまた個性的。ヒューゴ、クリス、ゲドそれぞれの事情をおさらいするとともに、彼らを取り巻く人々を紹介しよう。

PS2	幻想水滸伝Ⅲ
RPG	▶コナミ
	▶価格未定
	▶MC2（KB数未定）
	3月発売予定

幻想水滸伝Ⅲ®

GENSOSUIKODEN Ⅲ

炎の英雄

Chek it! Hugo Sight

グラスランドの荒野で運命の歯車が回り出す!! ヒューゴ編

新興国家・ゼクセン連邦と国境地帯で衝突を繰り返すグラスランド。有力な氏族・カラヤ族の族長であり、母であるルシアの命によりヒューゴは休戦協定の親書を携えてゼクセンに旅立つ。だが、ゼクセンで不穏な動きに気づき、急ぎ故郷に戻るも、すでに故郷は炎に包まれていた。そしてそこにゼクセン騎士団長クリスの姿が……。



▲厳しいながら、愛情をもって育ててくれた母。これが今生の別れとなったのか!?

大陸西側の自由あふれる大地 グラスランドとは？

豊かな自然が広がるグラスランド。歴史的に他国の侵略を受け続けてきたこの土地は、小さな氏族がときには衝突し、ときに助け合いながら暮らしてきた。グラスランドは、国としてまとまってはいないが、氏族のなかでも有力な6つの氏族が全体の調停役を務めているようだ。その6氏族のなかでもとくに戦闘に優れるのがカラヤ族。族長であり母でもあるルシア譲りの武術の腕を持つヒューゴは、誰からも一目置かれる腕前である。



ヒューゴ

本作の主人公の１人。機敏な少年らしく　武術の腕は相当のもの。……休戦協定を届けることを命じられ、生まれて初めて故郷の外へ出

ヒューゴ編に登場するその他のキャラたち

ジョー軍曹
ダッククラン出身。ヒューゴの教育係だけに、口調もどこかアニキっぽい。クールな目が魅力。

ルシア
ヒューゴの母親。武術の腕は高く、傭兵として他国の戦いに参加することも。『幻想Ⅱ』から登場。

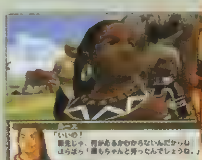
ルル
ヒューゴの幼なじみ。かなりの年下だが、お互いに気にしていないようだ。そそっかしい性格。

フーバー
小さなころ、村に迷い込んだところをヒューゴに拾われ以来一緒に暮らしているグリフォン。

典型的な肝っ玉母さん？ ●ルース

ルルの母親。多くの子どもを育てたが、大半は戦いで失ってしまい、今はルルとジンバだけになってしまった。ルシアのよき相談相手。

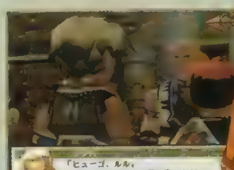




▲多くの子どもを失いながらも、前向きな性格だ。

頼りになる兄貴分 ●ジンバ

カラヤクラン内でも腕のいい戦士で、ヒューゴたちにとっても兄貴的な存在だ。ヒューゴの旅立ちに際し、戦いで死んだゼクセン戦士の遺品を届けるように頼む。



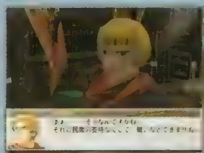
▶ゼクセン戦士の形見を持つジンバの胸中は、はたして？

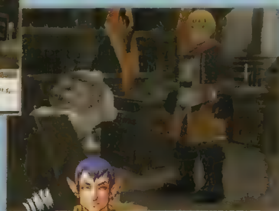


Chek it! Chris Sight

新興国家の悩める騎士団長の進むべき道は？ クリス編

先の戦いで、団長、副団長を敵の奇襲で失い、崩壊しかけた騎士団を立て直し、奇跡的勝利を得た恩賞で団長の座に就いたクリス。しかし、彼女は自分には、騎士団長の責務が重いと感じ、悩んでいるようだが・・？





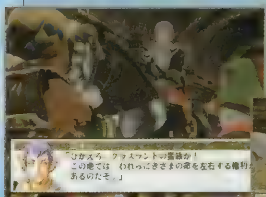
◀▼クリスを陰から支えるサロメ。冷静な性格で状況を把握しているようだ。

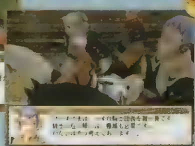
近頃頭角を現しつつある ゼクセン連邦とは？

グラスランド西方に位置する新興国家。もとは自由商人たちの連合国家として栄えたが、よほど有能な指導者に恵まれたのか、急成長。軍事力にも優れ、グラスランド等、他国への制圧にも積極的な姿勢をとっている。クリスが籍を置く騎士団は連邦の守護役を務め、精鋭の騎士が多くそろっている。財力も軍事力もあるだけに、謎の大国・ハルモニア神聖国について、他国にとっては脅威的な存在となっているようだ。

エルフ族の生まれ ロラン

とがった耳が特徴的なロランは、エルフの生まれだが、わけあってゼクセン騎士団に忠誠を誓い、市民権を得た。サロメとともにクリスを守る立場。





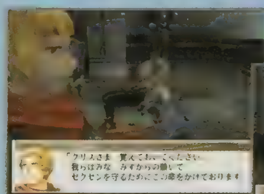
▲高圧的な態度で　ヒューゴたちの前に立ちはだかる。

▼ロランにとって「権威」は重要だが、クリスにとっては…？



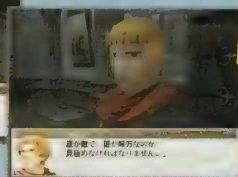
冷静な頭脳でクリスを補佐する サロメ

目立たない存在ではあるが、常日頃からクリスを支える軍師的存在。その冷静な意思で、騎士団長という責務に悩むクリスを叱咤し、激励している。武術の腕はともかく、切れ者として騎士団のNo.2の座にある。



▲クリスにとっては、頼りになる兄的存在とでもいったところか。

▼悩むクリスに適切な助言を与えるのがサロメの役目？







クリス

理知的な美貌と剛胆な性格を持つ、現ゼクセン騎士団長。しかし、その座の重さに彼女は悩み抜いているようだ。「白の騎士」「銀の乙女」と称されている。

Chek it! Gedo Sight

謎に包まれた巨大軍事国家の暗部を支える男の物語 ゲド編

非合法的な任務を多く受け持つハルモニア警備隊のなかでも一番の腕利きと噂されているゲドの部隊。ゼクセンでの休暇中、彼らのもとに歴史の彼方に消えた炎の英雄の残党狩りの任務が下る。





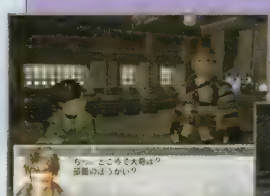
◀▼戦うことがすべてのゲドたちは、圧倒的な強さを誇る。

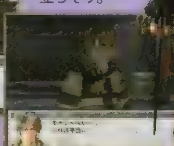
闇につつまれた巨大国家… ハルモニア神聖国とは？

『幻想』シリーズ上、最も謎の多い国とされている。遙か過去から制圧と殺りくを繰り返し、真の紋章についても多くを知る国として歴史に名を刻んできた。「円の紋章」（真の紋章の1つ）を持つ神官長・ヒクサクが長らく国を治めており、周辺国家に対して、手を出さずとも無言の圧力をかけている状態だ。芸術の国として留学生が多い表の顔とは別に、陰惨なやり方で他国を制圧してきた裏の顔＝ハルモニアの本性が、『Ⅲ』でついに姿を現すか？

ノリもよければ腕もいい エース

12小隊のムードメーカー的存在で、いつも軽口をたたいている。クリスのいる、ゼクセン連邦の首都、ビネ・デル・ゼクセの出身だ。





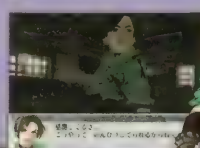
▲たいていのことには物怖じしなさそうな性格？

▼いつも冗談ばかり言っているようだが　腕は立ちそう。



精鋭の小隊中、紅一点 クイーン

ゲドの率いる12小隊、唯一の女性。猛者ばかりに囲まれているせいか、男勝りな性格で、気が強いらしい。もっとも、男をうち負かすぐらいの腕がなければ、ハルモニアでは芽が出ないのかも？

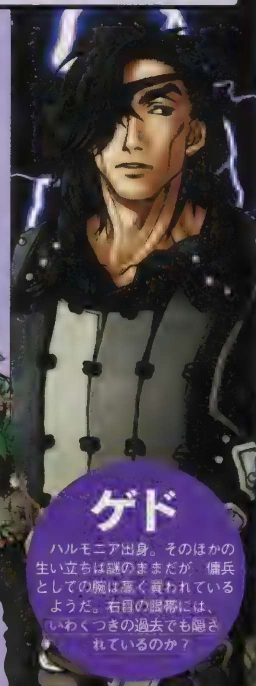




▲ぱっと見たところ、気さくな姉御といった感じ。

◀美人で腕もよければ、向かうところ敵なし!?





ゲド

ハルモニア出身。そのほかの生い立ちは謎のままだが、傭兵としての腕は高く買われているようだ。右目の眼帯には、いわくつきの過去でも隠されているのか？



夢と冒険に満ちあふれた世界がキミの来訪を待つ!!



DISNEY SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS
キングダム ハーツ





外の世界に迷い込んだ主人公ソラが、ドナルド、グーフィーと協力しあい、やがて世界の命運をかけた戦いに臨む……。発売に向けて着々と開発の進む『キングダム ハーツ』の最新情報を今回も残らず紹介!!

PS2 KINGDOM HEARTS キングダム ハーツ
RPG
▶スクウェア
▶¥6,800
▶MC2(KB数未定)

3月28日発売予定

最新情報を続々入手!2つのステージと登場キャラもチェック!!

ディズニーとスクウェアの魅力あふれるキャラたちが続々登場する、この春イチオシのRPG『キングダム ハーツ』。今回はパーティ編成、リミット技、キーブレード、それに新たなゲストキャラの情報を大公開。さらに、明らかになった2つのステージで発生するイベントや登場キャラについても紹介しよう。

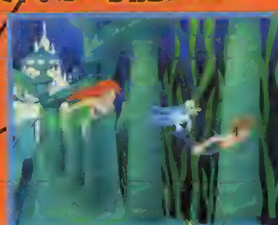
New 特定のステージでは、パーティキャラの交代が可能に!!

“リトルマーメイド”の世界では、キャラが海の住人のような姿に変化する。この姿でどんな戦いを繰り広げるのか興味深いところ。また、イベントで仲間が増えると、パーティを……するか、悩むことになりそう。





▲グーフィーかドナルドのどちら……

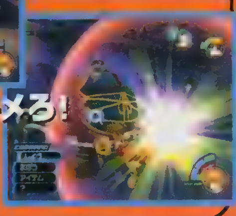


◀グーフィー……アリエルが加入……

New リミット技が発覚

『キングダム ハーツ』では、リミット技もアビリティの1つとして扱われていて、事前に装備しておき、なおかつバトルで条件を満たすと発動する。下に紹介したのはリミット技……まくヒットさせると連続で技が発動し、敵に大ダメージが与えられるのだ。



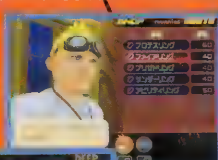


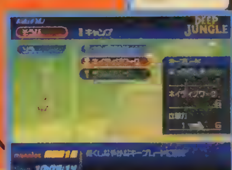
連続でキメろ!
▲▶ボタンを押す……関係!? ……確実にキメたいところ。

New キーブレードの形状が変化

ソラの武器であるキーブレードは、あることで手に入る「キーホルダー」を付け替えることで、形状や性能が変化する。性能の変化以外にも何か効果がありそうだが、まだ不明だ。

▶シドの店では……助言を聞いて慎重に選ぼう。

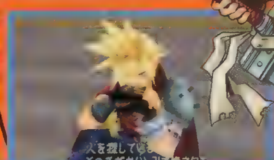


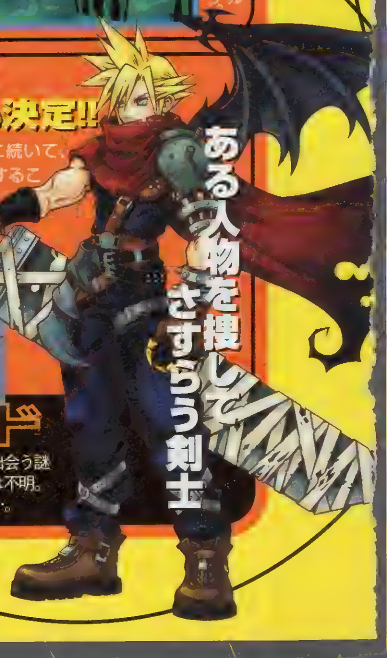


……キーホルダーが付く。形状の変化にも注目!

New 『FFVII』の主人公クラウドの登場も決定!!

シド、モーグリ、ユフィ、スコールらに続いて、新たにクラウドがゲストキャラとして登場することが判明! クラウドはどのような形で物語に関わる?





ある人物を捜してさすらう剣士

from「FFVII」クラウド Cloud

“ヘラクレス”の世界オリンポスコロシアムで出会う謎の剣士。とある人物を捜しているようだが詳細は不明。仲間になってくれれば、かなり心強いのだが……。

※画面は開発中のものです。

2つのステージが新たに判明!!

〝くまのプーさん〟と〝リトルマーメイド〟の世界で繰り広げられる冒険を紹介！ そこで出会うキャラやイベントに迫っていこう。

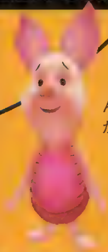
100エーカーの森 くまのプーさんの世界

100エーカーの森は、くまのプーさんと愉快な仲間たちが平和に暮らす場所。ここは通常のステージと違い、ある条件を満たさないと来ることができない。また、来られたとしてもゲームの進め方によっては出会えないキャラも。



キャラクター





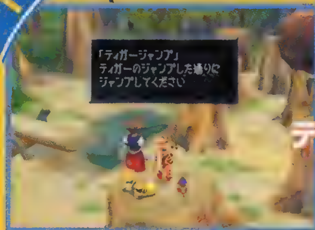
ピグレット
心優しく温厚な性格の子ブタで、プーさんとは一番の仲良し。ちょっぴり臆病で恐がり屋。またミーハーな面もある。



ティガー
プーさんと対照的に性格は活発でお調子者。いつも明るく元気で、飛んだり跳ねたりすることが大好きなトラ。

プー
おっとりした性格でハチミツが大好物のクマ。無邪気で、その仕草はとってもユーモラス。個性豊かな仲間たちと、100エーカーの森でのんびり暮らしている。

イベント



▼ティガーの通った道をたどり、切り株をジャンプ！ 素早い移動がコツだ。

ミニゲームでティガーと勝負！



シッポがなくなった!? その原因は…

▶シッポがない!? どこかに忘れてきたのか、それとも誰かに取られたのか？

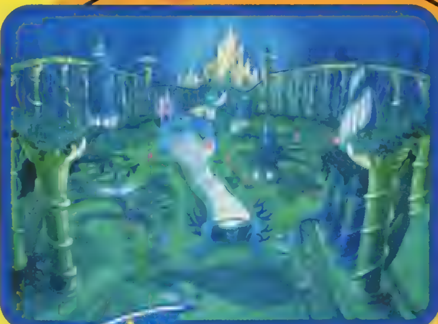


プーさんが大変だ!!

▲プーさんが穴から抜けられなくなったらしい。引っ張ってみたらどうかな？

リトルマーメイドの世界 アトランティカ

海底にある美しい世界アトランティカにも災いが起ころうとしていた。人魚姫アリエルの〝外の世界〟にあこがれる気持ちを利用しようと、ある人物が魔手を伸ばしてきたのだ。ソラたちはアリエルに力を貸すことになる。



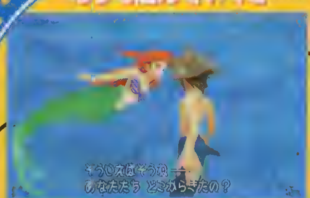
イベント

アリエルもバトルに参加！ 一緒に戦える！



▲アリエルの技にも期待したいところだ。

海の住人になって進んでいくと……



▲王国で何か異変が起きているようだ。アリエルを仲間にして奥に進んでいくと……。



◀アースラが巨大化!? ソラたちに戦いを挑んでくるのだ。

キャラクター



セバスチャン
トリトン王の命を受け、お目付役としてアリエルと行動をともにしている宮廷の音楽家。少々心配性な面も！



アリエル
海底の王国を統治するトリトン王の末娘。好奇心旺盛で〝外の世界〟に強いあこがれを持ち、いろいろな物を拾ってきてはコレクションしている。ソラの仲間に加わるようだが……。



アースラ
タコのような姿の魔女。そのゆがんだ性格のため追放され、トリトン王を恨んでいる。何かよからぬことを考えているようだ。

次回予告!!

新しいステージが続々明らかに!!

公開された写真からすれば、次回はピーターパンの世界とバンビが紹介できそう。また、システム面の最新情報も公開予定だ！

空を飛ぶソラたち ここはやはり!?

▶空を飛ぶディズニーキャラといえば、やはりピーターパンかな？ 空中を飛び回りながら敵と戦うことになりそう。こちらも期待大なのだ。



バンビがソラの手助けをする!?

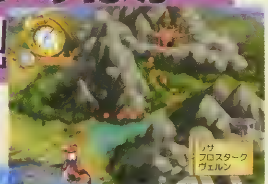
▶どうやら子鹿のバンビも登場するらしい。ソラたちとどんな出会いをするのか、次回の情報に乞うご期待！



『アトリエ』シリーズ第4弾は冒険要素も



ストーリーや主な登場キャラのほか新たな見どころも徹底紹介！



▲グラムナート地方のフィンデン王国が舞台。

『マリー』『エリー』『リリー』に続く、『アトリエ』シリーズの第4弾の情報を入手。第1報となる今回は、新たな見どころを中心に紹介しよう。今作の最大の見どころといえば、やはり冒険要素が充実したところだろう。ダンジョンなども追加され、街の外で活動する時間も増えたのだ。また物語の舞台がザールブルグではなく、グラムナートになった点も注目したいところ。



◀見知らぬ土地で、新たな物語の幕が上がる……！



▶ダンジョンでアイテムを入手。それを材料に新たなアイテムを調合するのだ。

時を操る薬が爆発！200年後の世界で新生活がスタート!!

“時のお守り”、それはピンチのときに強く念じると一瞬だけ時が止まるというユーディットの店の看板商品。その日もユーディットは“時のお守り”を作るため、工房を走り回っていた。だがそこで思わぬミスにより薬品が爆発！ユーディットは、200年後の世界に飛ばされてしまうのだった。こうして彼女の新生活が幕を開ける。はたして無事に元の時代に帰れるのだろうか…？

Atelier Judie

ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～



キャラクターデザインは双羽純氏が担当

独特の柔らかいタッチと暖かみのある色彩が魅力的。各キャラの何気ない動きも細かく描かれているので要チェック！

PS2	ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～
RPG	▶ガスト ▶¥6,800 ▶MC2(KB数未定)
	5月発売予定

新たな世界、新たな街を舞台に展開する『アトリエ』シリーズの最新作がついに登場！　物語に登場キャラ、それに数々の新システムを紹介していこう!!

個性豊かなキャラたちが物語を一層盛り上げてくれる！

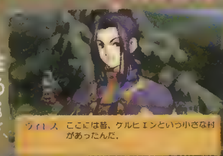
[illegible]の主人公であるユーディットと、数多くの登場人物のなかから今回は3人をピックアップして紹介しよう。200年という長い時間を飛び越えてしまったユーディットと彼らがどんな出会いをするのか、とっても興味深いところ！



ヴィトス・ロートス

●年齢：20歳　●誕生日：1月2日
●身長：172cm　●体重：[illegible]
●好きなもの：お金　●嫌いなもの：借金
●夢：フィンデン王国一の高利貸しになる

メッテルブルグ商工金融ギルド所属の青年。お客には優しく愛想がいいが、取り立ては厳しい。若い女性に弱い。





営業熱心な高利貸しの青年



妖精さん

●年齢：不明　●誕生日：不明
●身長：約90cm　●体重：不明
●好きなもの：仕事
●嫌いなもの：とくになし
●夢：人間の役に立つこと

[illegible]

まじめで働き者の妖精

ラステル・ビハウゼン

●年齢：16歳　●誕生日：2月1日
●身長：[illegible]　●体重：[illegible]
●好きなもの：[illegible]こと、花を育てること、夢を追うこと
●嫌いなもの：とくになし　●夢：とくになし

[illegible]

好奇心旺盛なお嬢様



充実させた魅力の仕上がり！

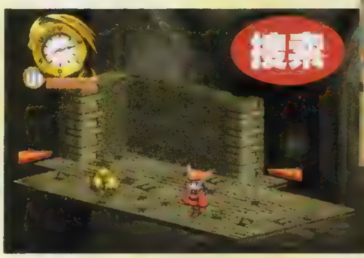


各システムも大幅にバージョンアップ!!

冒険に関する部分を充実させたことにより、〝材料の調達〟や〝調合〟などのシステムも大幅に進化している。その一部を紹介しよう。

材料の調達 ダンジョンを歩き回ろう

調合に使うアイテムを入手する場所として新たにダンジョンが登場。キャラを操作して遺跡や洞窟内を歩き回り、アイテムを捜索していくのだ。もちろん敵と出会うと戦闘に！



▶アイテムは画面に表示されるようだ。よい材料を求め、深部へ向かえ。



▲敵の種類が増え、行動もより賢くなっているようだ。ボスのような存在の強敵が登場するダンジョンも？

調合 すべてのアイテムが調合可能に！

前作までは特定の調合用アイテムを使って調合を行っていたが、今回は武器や装備品、さらに宝飾品や食べ物などあらゆるアイテムが調合材料に。また、工房の引越しも可能。街から街へと移動し、よりよい環境で調合を行うことができるのだ。



アイテム調合中！ はたして結果は…？

▶アイテムに属性効果を追加することも可能。「炎の剣」を調合材料に加えれば、炎の属性を持つ別の何かを作り出すことができるはず。



主人公 ユーディット・フォルトーネ

●年齢：16歳 ●誕生日：10月10日 ●身長．160cm ●体重：50kg
●好きなもの：丸っこいもの ●嫌いなもの：とくになし ●夢：元の世界に帰る…

元来おっちょこちょいで、ちょっぴりおてんば。からっとしていて何事にも前向きに取[illegible]



周囲に波乱を呼ぶことの多いおてんば娘。200年前の世界に戻ることができるか!?



今回は、ストーリーの核心に迫るイベントの数々を大紹介!! さらに初公開となるタキネン村の画面をもとに、シリーズ最新作の魅力に迫る!!

正式に決定!!

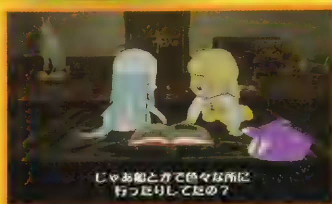
いよいよ発売日も

ポポロクロイス はじまりの冒険

新たに判明したイベント＆フィールドを大紹介!!

PS2 RPG	ポポロクロイス ～はじまりの冒険～
	▶SCE
	▶¥5,800
	▶MC2（KB数未定）
	6月20日発売予定

主人公を含む登場キャラクターたちが世代交代して、各種システムも一新された『ポポロ』シリーズ最新作『ポポロクロイス～はじまりの冒険～』。気になる発売日も、6月20日と発表された！ そこで今回は、発売まで待ちきれないファンのために、新主人公・ピノンたちが体験するイベントの一部と、今回の冒険でも重要な役割を果たすタキネン村のようすを紹介していこう!!



◀新たな主人公・ピノンたちの活躍に期待しよう!!

ピノンたちが体験するドキドキのイベントを ちょっとだけ チェック!!

本作の主人公は、シリーズ前3作の主人公ピエトロの息子・ピノン王子。竜の祠で謎の生物・パプーを仲間にしたピノンは、さらにマルコとルナという2人の子どもたちと出会い、ともに旅することになる。この2人との出会いのシーンに加えて、ストーリーの核心に迫る精霊界でのイベントをチェック!!



◀この3人＋1匹が、さまざまな冒険を繰り広げる。

EVENT 1 頼りになる仲間たちとの出会い

森に住んでいるマルコは、ちょっと乱暴なところもあるけど根はやさしい男の子だ。いっぽうルナは〝黄金の鍵〟を持っているなど、謎の多いミステリアスな少女。はたして彼女の正体は!?



◀▼ひょんなことから知り合ったマルコとルナ。やがて3人はお互いを支えあう大切な仲間に。

3人のくり広げる冒険に期待♥



◀生まれも性格もまったく異なる3人だが、深い絆で結ばれているのだ。



EVENT 2 3種類の不思議な精霊たち

本作には、炎・風・水の3種類のエレメント（精霊）が登場する。彼らは本来、目に見えない存在だが、妖精族（ナルシア）の血を引いているピノンは別。今回の冒険では、この精霊が重要な役割を果たしているらしい。また、〝聖域〟と呼ばれる特別な場所では、精霊と直接話すこともできるようだ。





▲▶ルナと手をつないで空を飛ぶピノン。ここ〝風の聖域〟では、何やら重大な問題が発生しているらしい。2人の前に出現したのは、モンスター!?



復活した炎の精霊の話とは!?

◀どこかに閉じこめられていた精霊の1人を救出!? どうやらこの人が炎の精霊らしいけど、どんな話を聞かせてくれるのかな？

冒険の中継点となるタキネン村の見どころをピックアップ!!

シリーズ第１作目から、最初に訪れる冒険の目的地として登場している「タキネン村」。前作をプレイした人にはおなじみのこの村も、今回はポポロクロイス城同様、3Dフィールドで再現されている。よく見れば、なんだか見覚えのあるキャラクターも!? ここでは、村で出会う住民たちやイベントの数々を徹底チェック!! 発売に先駆けて、その見どころを紹介していく。

平原を越え…



▲ポポロクロイス城とタキネン村との間には広大な平原が存在する。

▼道中には危険な地形も多いので要注意!! 橋の横には宝箱も!?

橋をわたって





タキネン村の入口へ!!

◀そしてついにタキネン村に到着。前作から15年が過ぎ、村はどう変わった!?

見どころ その①

水車

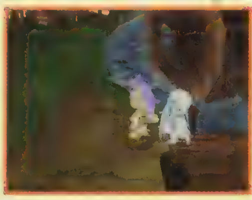
村のシンボルともいえる水車小屋をはじめ、のどかな農村風景に注目!!

村に入ると、まずは村の中央を流れる川と、水車小屋が目に入る。いかにも農村といった感じで、心がなごむよね。

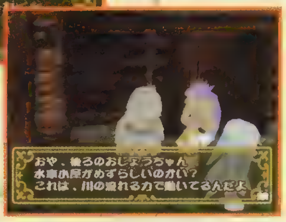


洗濯おばさんも健在!

◀川にはあの洗濯おばさんの姿も!! 今やおばあさんだけど、元気そうだ。



◀水車に近づくと、水の流れるリアルな音や、水車がきしむ音まで聞こえてくる。



▶ルナは水車小屋を初めて見たらしい。説明に興味津々。

見どころ その②

動物

自然豊かなタキネン村には、犬や猫、牛といった動物たちがたくさんいる!!

タキネン村といえば動物だが(?)、今回も村じゅうで見かけることができる。いろいろな場所を探してみよう!!



◀おいしい卵を産んでくれる元気なニワトリさん。なんだかちょっと機嫌が悪いみたい!?

▼もくもくと牧草を食べる牛さん。すごく大きくてビックリ!!



動物たちから情報収集!



◀前作みたいに動物たちの言葉が聞ければ、重要な情報が得られるかも!?

見どころ その③

マキ割り親子

タキネン村の名物イベント マキ割り親子の成長ぶりにも注目!!

シリーズを通じておなじみの〝マキ割り親子〟。もちろん彼らは今作でも健在だが、お父さんのほうは年を取り過ぎてしまったので、もう〝あの技〟を披露してはくれないらしい。こうなったら、たくましく成長した息子に期待するしか!?



▶息子に頼めば見せてくれる。3Dでさらに派手になった〝あの技〟(笑) のエフェクトに期待!!

マキ割り親子の歴史

❶25年前(『ポポロI』)



▲ピノンの父親・ピエトロに、華麗なマキ割りを見せてくれた親父さん。

❷15年前(『ポポロII』)

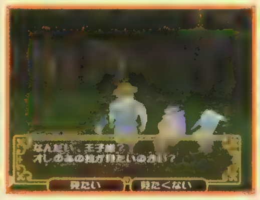


▲父にあこがれて、必死に〝あの技〟を練習する息子。まだ未熟だが…!?

❸そして…現在は!?

▶あの息子が成長した姿が、この青年らしい。父を超えたという彼が、ついに〝あの技〟を見せてくれる?

はたして〝あの技〟とは!?



CHECK アイテムの入手&使用法が明らかに!

アイテムの入手&使用シーンが判明したので、ここで紹介する。すべてのグラフィックが3D化された本作では、もちろんアイテムも3Dに。使用シーンも、迫力の映像で表現されているのだ。



▲宝箱から〝いやしの葉〟を入手。フィールドや戦闘で使えば、HPを回復だ!!

▼いやしの葉を使用したシーン。リアルタイム3Dで展開される演出に注目!!



次回はいよいよシステムを徹底検証

次回の記事では、これまであまり明らかにされていなかった、戦闘やエレメントなどの各種システムをまとめて紹介する予定だ。これまで以上の密度で、本作を掘り下げていくので期待してほしい!!



▲従来のシリーズから大幅に進化した、戦闘システムの詳細もいよいよ明らかに!!

発売直前!! GRANDIA II グランディアII

ゲーム序盤のイベント&ボス戦とメインキャラクターをまとめてチェック!

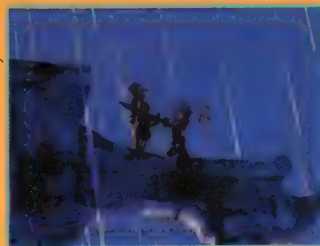
発売を2週間後にひかえたPS2版『グランディアII』。今回は、キャラクター相関図と、ボス戦攻略付きの序盤のダイジェストをお届け!

一昨年にDCで発売され、数多くのRPGファンを魅了した『グランディアII』。日本はもちろん、海外でも評価が高い話題作が、いよいよPS2に登場! 発売直前となる今回は、序盤のストーリー紹介に加えて、ボス戦も先行攻略。また、今まで紹介してきたキャラクターの関係を相関図でまとめたので、発売前にひと足早く把握しておこう。



◀戦略性の高いアルティメット・アクションバトルも魅力の1つだ。間合い・距離・タイミングを計って攻撃を加えよう!

▶リュードが回想(フラッシュバック)する数々の光景。これらはやはり、メルフィスに関係することなのか?



PS2 RPG	グランディアII
	▶エニックス
	▶¥6,800
	▶MC2(68KB)
	2月21日発売予定

CHARACTER





黒い翼を持つ少女 ミレーニア

エレナに取り憑いた「ヴァルマーの翼」。天真爛漫なその性格は、とても邪悪な悪魔とは思えないが…。

同一人物



グラナスの歌姫 エレナ

困っている人を見ると放っておけない。人助けに関しては、リュードも手を焼くほどの頑固さを発揮。

見習い神官

グラナス教



法王 ゼラ

グラナス教の最高指導者。世界各地の異変に心を痛める。

かわいい♥　興味?　好意?　護衛



ムードメーカー的存在 ロアン

自分に必要な何かを探して旅する少年。みんなを元気づける明るい性格。立ち振る舞いが上品なので、高貴な身分なのかも。

母の形見探しを手伝う



ジオハウンド業を営む主人公 リュード

しゃべる鷹の相棒・スカイとともにモンスター退治屋を営む。口は悪いが根は優しい。兄であるメルフィスを「悪夢」と嫌うが…。

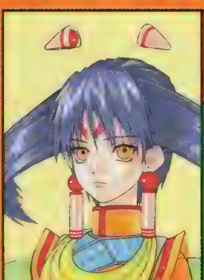
エレナを送り届ける



聖堂騎士 シレーネ

聖堂騎士団を率い世界各地をめぐる。異端審問官でもある。

メルフィス追跡で協力　兄弟



いにしえの自動人形 ティオ

神魔の戦いのころに作られたとされる、自動人形。行動を指し示すマレッグをマスターと仰ぎ、人間らしさを学ぶ。

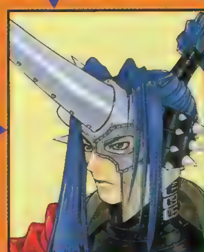
師弟関係?



村の仇を追う獣人 マレッグ

故郷を滅ぼしたメルフィスを追う。優れた人間性を持つが、メルフィスに関しては冷静さがなくなる。

村を滅ぼした仇



破滅の魔人 メルフィス

冷酷な光を瞳に宿し、狂気をたたえた笑みを浮かべる。リュードとの間に何があったのかは不明。

GO GO RPG
RPG GO GO RPG
グランディアII
PS2



EVENT&BATTLE

ここからは、ゲーム序盤（交易都市リリグでマレッグが仲間になるまで）のストーリーをダイジェスト形式で紹介していく。[illegible] ゲーム発売日に備えて、序盤のストーリー＆ボス戦突破のコツを[illegible]

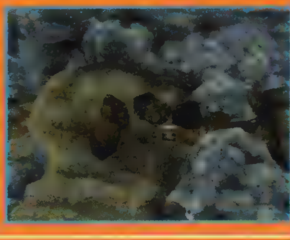
1 エレナ護衛依頼

[illegible]ド。護衛は無事にすんだが、塔で行われていた儀式は失敗し、エレナにヴァルマーが取り憑いてしまった。リュードとエレナは、ヴァルマーをはらうために大神[illegible]



▶この闇を見たとき リュードの悪夢がよみがえる！ [illegible]





◀途中[illegible]くと[illegible]に入る。仕掛けを解[illegible]

2 ロアンと母の形見のメダル

[illegible]レーニアとともに洞窟へと向かう。



Boss デュラムタウロス

HP	4200	弱点	雷、風

ライガでまとめて体力を削れ！

ますは、ボスとともに出現する2体の[illegible]は3対1になるので、強力な魔法や必殺技で集中攻撃しよう。ただし、トルネードホーンをキャンセルできそうにない場合は、おとなしく防御でやり過ごすこと。



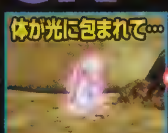
▲基本はライガ。もし攻撃範囲内に1体しか入らないなら、ヴァ[illegible]ンで攻撃してもいい。

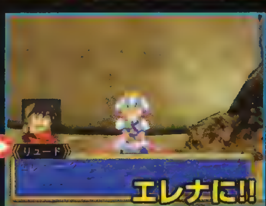


◀キャンセル効果のある技で、ボスの攻撃をつぶしていこう。

CHECK ミレーニアの正体が判明！

洞窟から脱出すると、ミレーニアが消え、代わりにエレナが姿を現す。なんと2人は同一人物だったのだ！





3 獣人襲来！

[illegible]プを張ったリュードたちは、仇を追う獣人・マレッグの襲撃を受ける。彼を退けて話を聞くと、衝撃の事実が判明する……その仇は魔人メルフィス。リュードの兄だったのだ。



◀[illegible]く出現した人物の[illegible]に[illegible]を聞こうとするが[illegible]

Boss 獣人（マレッグ）

HP	4800	弱点	特になし

リュードは防御に専念！

マレッグはリュードのみを攻撃してくるので、リュードがひたすら防御をしている間に、エレナとロアンの必殺技や魔法で集中攻撃をしよう。もちろん、マレッグに大きなスキがあれば、リュードが攻撃に参加しても問題はない。



▲魔法防御力が低いため、消費MPが低い魔法でも大ダメージを与えられる。



◀獣牙断はキャンセル技なので絶対に食らわないこと。

4 グラナスに祝福された街・リリグ

味覚がなくなる謎の病気（呪い）が蔓延！

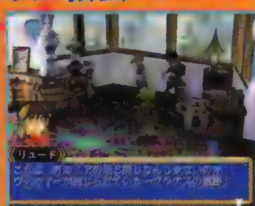
住民の話によると、この街では味覚がなくなる謎の奇病が蔓延しているという。しかも、グラナクリフを越える唯一の乗り物であるエールポートは、現在人を乗せていないらしい。そこで支配人のガダンと交渉をするが、高額の[illegible]



▲エールポートに乗るために必要な代金は、[illegible]

呪いの情報を得るために教会へ

[illegible]行は、エレナの強い願いもあり、教会[illegible]から、街の奇病はヴァルマーと関係があるのではと判断するのだった。途中でマレッグを仲間に加え、遺跡の探索へと向かう。この地下遺跡でリュードたちを待ち受けるものとは……？



▶[illegible]……ヴァルマーの封印が！



◀メルフィスの臭いを嗅ぎつけてきたマレッグと合流。



GO GO RPG
RPG
グランディアII
PS2

PS2 S・RPG

ブラックマトリクスII

善悪の逆転した独特の世界が舞台の人気S・RPG。黒き羽を持つ主人公の戦いを描くシリーズ最新作!!

3月14日 発売予定
▶NECインターチャネル
▶¥6,800
▶MC2(60KB)

平和を求める"黒き羽"の一族の戦いを描くS・RPG!!



▲独特の戦闘システムだけでなく、奥深いストーリーも魅力。シリーズのファンはもちろん、初めての人でも楽しめる。

なくしてしまった記憶と平和を求め、黒き羽を持つ主人公が仲間とともに壮絶な戦いを繰り広げる、『ブラックマトリクスII』。発売まで1カ月となった今回は、その独特な戦闘システムやレベルアップについて解説！ さらに主人公と、最初に仲間となるキャラクターの紹介とともにゲームの基本的な流れも解説していこう。

STORY

白き羽と黒き羽を持つ者、そして人間の3者がそれぞれの領域で暮らす世界。その勢力の均衡は、人間が魔界に侵攻し、魔王を打ち倒したことにより破られた。強力な魔力の源である魔王を失い、非力な人間にも苦戦し、追いつめられる黒き羽の者たち。そんなとき、魔王とともに倒れたはずの一人の青年が復活する……。



▲混乱をきわめる魔界。そのなかで、レイジと仲間たちは戦い続ける。



主人公 レイジ
かつて最強の悪魔、ジェネラルテンペストと恐れられた青年。魔王とともに一度倒されるが決して滅びない魔王の血族であるため、記憶を失いながらも復活をはたした。



魔王 ジーナローズ
すべての魔族たちの魔力の源だった魔王。レイジの姉で 決して滅びないと言われていたが、現在復活はしていない。

幼なじみ ヴィディア
勝ち気な戦士でレイジとは幼なじみ。レイジの姉に対する思いを知りながらも、彼に対してかなわぬ恋心を抱いている。

親友 ギルヴァイス
レイジの部下であり、心を許せる親友だった男。態度こそ軽いが、頭脳明せきで、参謀的存在として活躍する。

ゲームの流れと戦闘システムを徹底チェック!!

ゲームは、ワールドマップから自分の侵攻するポイントを選んで移動。そこで起こるイベント、戦闘を経て次のシーンに進む。『剣血』や、独特のレベルアップ方法など、シリーズの魅力的なシステムはそのままに、パワーアップした戦闘について紹介していこう。

【ゲームの流れ】

マップ上で行き先決定 → ストーリー展開＆選択による分岐 → 戦闘 → ストーリー展開 → 以下繰り返し

[CHECK 01] 戦闘前に準備を整えよう!

戦闘前にできることは、アイテム購入と装備。なお、装備は戦闘中でも変更することができる。そこで重要なのは「剣血」。戦闘などでためたブラッドポイントを武器に注入することで、攻撃力を上げるなど、さまざまな能力を引き出すことができる。積極的に活用していこう。



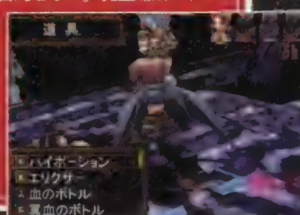


◀▲武器を強化したければBPを注入して次の戦いに備えよう。

PICK UP 自由戦闘で仲間をレベルアップ!

メインストーリーの進行に直接関係ない「自由戦闘」。ここは、純粋にキャラクターを育てるのが目的となる。発生場所は、シナリオの進行具合によって変化する。

▶自由戦闘ではアイテムなどが手に入ることもある。



[CHECK 02] 戦術を駆使して勝利せよ!

戦闘では、相手に攻撃を加える方向によって与えるダメージが変化する。正面からではなく、側方や背面から攻撃すれば効果絶大！





◀▲攻撃面だけでなく、地形効果も利用して有利な状況を作ろう。

[CHECK 03] 新たなる力を引き出す!

戦闘に勝利すると結果が表示され、経験値やアイテムなどが手に入る。経験値は個人ではなくパーティ全体で入手し、戦闘後に好きなキャラを選んで振り分けることができる。

▶戦闘に参加していなかったキャラもレベルアップさせることができる。



PS RPG

真・女神転生 II

「わり込み」の要素が追加されて「I」よりさらにパワーアップした悪魔との会話システム。今回は2人のキャラクターも新たに紹介！

3月発売予定

▶アトラス
▶¥4,800
▶MC（2ブロック）

シリーズには欠かせない"悪魔との会話"をクローズアップ！

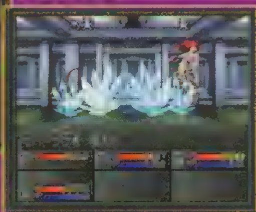
TALK

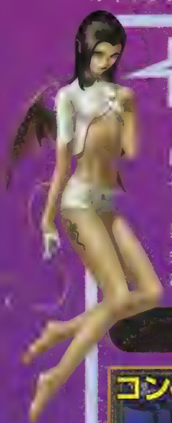
前作『I』に続き、SFC版のリメイク第2弾となる、PS版『真・女神転生II』。今回は、『II』から新たに加わった会話中に発生する「わり込み」を含め、悪魔との会話（「TALK」）を紹介する。もちろん、物語に深く関わる新たな2人のキャラクターも注目だ。



▲『真・女神』シリーズ最大の特徴である悪魔合体も、会話で「仲魔」を集めないことには始まらない。

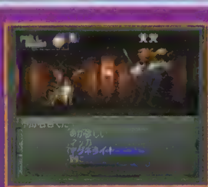
▼魔法効果や特技のエフェクトも、迫力のあるグラフィックにリメイクされている。





巧みな話術で「仲魔」を増やすのよ♥

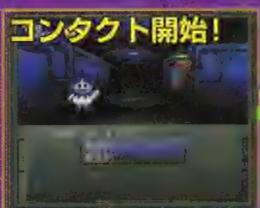
本シリーズでは、戦闘時に「TALK」で悪魔と会話し、交渉が成功すると「仲魔」にすることができる。「仲魔」にした悪魔はパーティに加えて戦闘に参加させたり、悪魔合体の素材にしたりできるのだ。さらに『II』では、会話していない悪魔がわり込んでくることもある。ここでは会話の流れを紹介しよう。



▲悪魔を「仲魔」にするだけでなく、お金なども[illegible]できる。

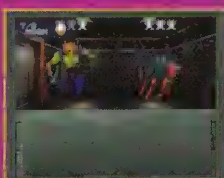
悪魔との会話の流れ

コンタクト開始！

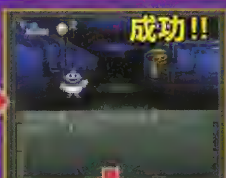


ほかの悪魔が会話にわり込み！

わり込みが発生した場合は、わり込んできた悪魔との会話が終わらない限り、元の会話相手の悪魔とは話すことができない。



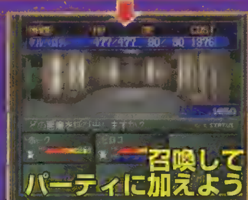






▲悪魔の性格に合った選択をすることが、交渉成功のカギだ。

交渉が成功して「仲魔」になったら…



▲ちなみに、召喚時には毎回マッカ（お金）が必要になる。

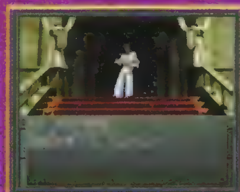
Check!! 会話時は月齢に注意！



▲こうなると、戦うか逃げるかの二者択一に。

ダンジョンやフィールドを移動すると、一定歩数（距離）ごとに、画面左上に表示されている月齢が変化していく。この月齢が満月になると、ほとんどの悪魔が凶暴化し、会話が成り立たなくなってしまうのだ！

NEW CHARACTER



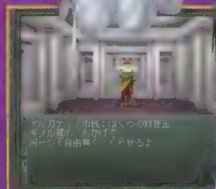
▲ギメルは、主人公と面識があるような口ぶりだが……。

楽園の管理者
ギメル

高い知力を持ち、センターが目指す理想郷「アルカディア」を管理する。



▶住人の言動には、妄信的な雰囲気さえ感じてしまう。







▲広く名が知られているのは実力か、それとも……？

自らメシアを名乗る男
ダレス

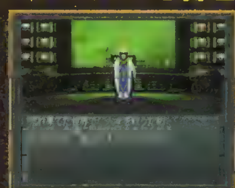
主人公を倒そうと、執拗に狙ってくる。彼もアームターミナルを所持。



▲ダレスと主人公が雌雄を決する直接対決!?　彼の目的は？

Check!! "TOKYOミレニアム"を管理する「センター」とは？

秩序の名のもとに、徹底した理想主義で住民を管理統治する機関が「センター」だ。彼らは先導者となるべきメシア（救世主）を求め、その役目を主人公に与えようとする。



◀一方的な管理による平和は、何をもたらすのか？

PS RPG

真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書・赤の書

GB版で『黒の書』・『赤の書』と別々に発売された『デビルチルドレン』が、1本にまとまってPSで登場!!

3月発売予定
▶アトラス
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)

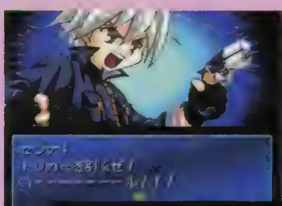
序盤で役立つ情報とPS版オリジナルのデビルを紹介

魔界に現れるデビルたちとのバトルをチェック!!

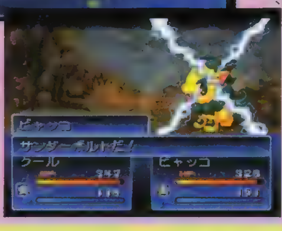
PS版では主人公を少年の「セツナ」か少女の「ミライ」から選択することで、それぞれ「黒の書」・「赤の書」に分かれてプレイができる。いずれのキャラでも、冒険をするうえで欠かせないのが、ともに戦ってくれるデビル(仲魔)の存在。『真・女神転生』の名が付くだけに、『デビチル』でも、デビルの存在はとても大きい。それでは『デビチル』でのデビルについて基本的なところを紹介していこう。

デビライザーとは?

人間界で手に入れた悪魔召喚銃"デビルライザーガン"の略称。敵デビルとの戦闘中にトリガーを引くことで、仲魔を召喚(コール)することができる。戦闘中には1体しか召喚できず、もう一度コールすることで入れ替わりで召喚できる。



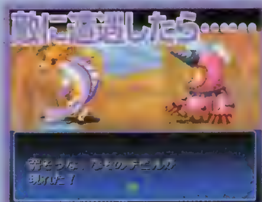
◀仲魔を召喚するときは、カットインデモが入る。



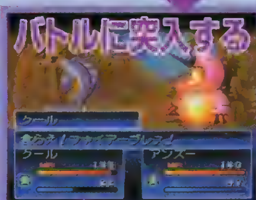
▶仲魔とともに力を合わせて、敵デビルを倒そう。

戦うか? 話すか? 敵デビルとの交渉について

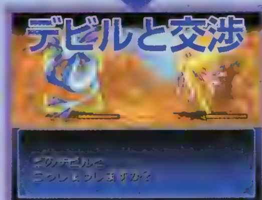
敵デビルと遭遇したら、「戦う」、「話す」の2つの選択肢が現れる。「戦う」を選ぶと主人公とパートナー対敵デビルの2対2のバトルになり、「話す」だと敵と交渉し、成功すれば新たに仲魔に加えられる。敵デビルを倒して自分を強くするか、仲魔にしてパーティの強化をはかるかは、プレイヤーしだいだ。



「戦う」を選択



「話す」を選択



属性を覚えてバトルを有利に進めよう

デビルには、全部で7つの属性が存在する。火、金、木、土、水の属性は、右の図のように時計回りで隣の属性に対して強くなっている。残りの日と月の属性だけは独立していて、お互いに干渉している。属性の強さの関係を覚えておけば有利にバトルを進めることが可能だ。



『黒』・『赤』に登場する2人の重要キャラクター

ストーリー序盤でセツナとミライの冒険をサポートしてくれるのが、謎の少年タカジョー ゼットとデビルのダイアナの2人だ。人間界で出会ったセツナとミライを、魔界に連れていってくれるタカジョー・ゼットは、いまだに敵なのか味方なのかは不明の人物。もう1人は、最初に訪れる魔界・アイスランドで盗賊団のリーダーをしている、ダイアナというデビル。2人とも序盤では重要な役割をはたすキャラクターとなっている。



タカジョー・ゼット

(CV くまいもとこ)

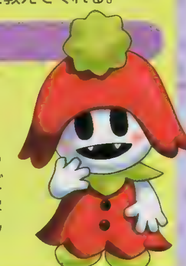
2人を魔界へ案内した謎の少年

セツナとミライを人間界から魔界へと連れていってくれる謎の少年。魔界の行く先々で、いろいろな情報やアドバイスをしてくれる。「赤の書」では、ミライに「父親は魔界のどこかにいる」と教えてくれる。

ダイアナ

セツナを助けてくれたデビル

氷の魔法を操るちょっぴりおませな女の子デビル。「黒の書」では、牢屋に閉じこめられたセツナを助けてくれた。



PS版『デビルチルドレン』に追加された新デビルの一部を紹介!

PS版に登場するデビルは、新たに追加されたものを含めて全270体以上。これらのデビルをコンプリートする楽しさもさることながら、属性や種族によって変わる戦闘の奥深さも見逃せない。デビルを分類する項目は、上記で紹介した7種類の属性のほかに、9種類(カミ、アクマ、テンシ、オニ、レイ、リュウ、ヨウマ、ミュート、ボス)の種族がある。



ばけモグラ
属性 土
種族 ヨウマ
魔界の力によって小さなモグラが巨大化してしまった。



ア・バオア・クー
属性 月
種族 アクマ
人間の後ろをカゲのようについてくるデビル。



サイボーグ・デカ
属性 火
種族 オニ
デビルのくせに正義を守るまじめな警察官。



ジャージー・デビル
属性 月
種族 アクマ
真夜中に飛んできて、羊や牛を食べてしまうデビル。

PS RPG

王子さまLv1

ギルドで受けた依頼を期間内にこなすことで進行するRPG『王子さまLv1』。今回はそのシステム部分をクローズアップ！

3月21日 発売予定
▶キッド
▶¥5,800
▶MC（12ブロック）

独占入手！

戦闘中も美形ぞろい!? システム部分を大公開!!

敵も味方もライバルも、登場キャラのすべてが美形ばかりのRPG『王子さまLv1』。本誌 Vol.196のキャラ紹介に引き続き、今回はゲームの流れにそってシステムを解説。さらに、主人公・カナン役の朴璐美さんの独占インタビューも掲載しているので、そちらもお見逃しなく!!

ゲームの流れ

城・町 → ギルドで依頼を受ける → ダンジョン（探索・戦闘） → 依頼達成

※セーブは城で行う。



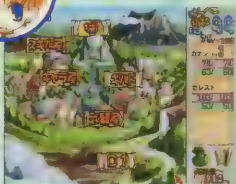
PSパッケージイラストだ!!

主人公／カナン・ルーキウス

大陸の南部にある、小さくのどかな農業国の第2王子。子どものころから冒険者にあこがれていて、デビューする日を狙っている。楽天家でちょっぴりごむたいな性格。



冒険の前に！ 町で準備しよう！

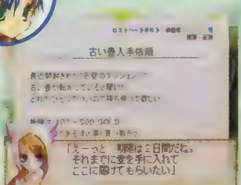


▲ダンジョンは、いくつも存在するぞ。

町にはショップをはじめ、さまざまな施設がある。キャラ屋では、男の子モンスターの調教&レンタル。武器屋では各種アイテムの販売などをしており、スキル屋なるお店ではスキルを売っているだけでなく、装備もさせてくれる。



ギルドで依頼を受けないと冒険はできませんよ



▲最初の依頼は、2日間で壺を探すこと。

町での準備が終わったらギルドへ向かう。ここでは、王子たちのレベルに見合ったさまざまな依頼を受けることが可能だ。複数の依頼を同時に受けることもできるけど、依頼にはそれぞれ期限が決められているのでまずは確実に。



ちゃんとレベルアップして、私に捕まらないようにね



依頼を受けたらいよいよダンジョンへ！ 戦闘以外でも、宝箱から神様が出現してスキルをくれるのだ。

◀ダンジョンには敵がいっぱい！

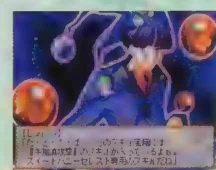
1 男の子モンスターを捕獲！

男の子モンスターと接触したら、捕まえて仲間にしよう！ 「捕獲」のスキルと「捕獲ロープ」というアイテムの両方を持ってモンスターのHPをギリギリまで減らせば、捕まえることができる。



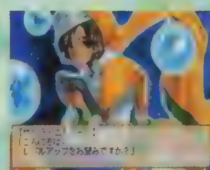
2 スキル神からスキルを入手

スキルはショップで買うこともできるけど、スキル神に会えばタダでもらえる。スキル神は、ダンジョン内の青い宝箱の中に潜んでいるので、どんどん宝箱を発見してスキルを増やしていこう！



3 レベル神を召喚してレベルUP

戦闘に勝利して経験値をためたら、レベル神を召喚してレベルアップの儀式を行う。キャラがレベルアップすると、レベル神がオマケでHPを全回復してくれるので召喚するタイミングが重要だ。



独占！ アフレコ現場に突撃インタビュー!!

PS版『王子さまLv1』の収録現場にお邪魔して、主人公カナン役・朴璐美氏に本作品での聞きどころをおうかがいした。



主人公／カナン役
朴璐美さん

PROFILE
朴 璐美（ぱく ろみ）。円企画所属。『王子さまLv1』では、主人公カナン役を務める。代表作に「ターンAガンダム」のロラン・セアック、映画「ジャンヌ・ダルク」のジャンヌ・ダルク（吹き替え）など多数。

――主人公のカナンを演じるにあたって、気をつけたところは？

朴 璐美氏（以下、朴／敬称略）：とにかく何事に対しても誠実に、と心がけました。出会う人、1人1人に対して誠実に接していこうと。カナンは、自分の中にある正義に反するものは絶対許さないんですよ。もちろん、子どもの部分もあるんですけど、その子どもらしさのイイところがきっちり前に出るように、という点に気をつけました。

――カナンという男の子のイラストを最初に見たとき、どういった印象を受けましたか？

朴：すごいカワイイ！　容姿もそうですけど、とくに性格がカワイイんです。

――いい意味で、お坊ちゃんっていう感じですね。

朴：そうなんです。ヘンに曲がってなくって真っ直ぐっていうか。その部分を私も曲げないように、私の真っ直ぐな部分でいっしょに対峙できたらなと思って演じました。あと、私は「ターンAガンダム」でロラン　セアックという　ちょっとすっとぼけた感じの役を演じたことはあったんですけど、カナンみたいなタイプのすっとぼけ役っていうのは、まだチャレンジしたことがなかったんです。だから、ロランとは違うすっとぼけ具合が出ればいいなと。でも、やっぱり私は私だったんで　変わったかどうかは保証できないんですけどね（笑）。

――すっとぼけ具合を、動画ではない声だけの表現で違いを出すのはけっこう難しいのでは？

朴：そうですね、でもそれは先ほどの誠実にっていう点を気をつければいいと思うんです。オチをつけようとかそういうことは考えずに、言葉が素直に前に出ていければ、それでいいなと思ってます。

――難しいシーンはありましたか？

朴　うーん。いっぱいあります。というか、全部（笑）。カナンの声の感じやトーンの調整などがちょっとたいへんでしたが、最終的には“私は私”ということで、ブッチ切ってしまったような…？　どうなっているかはお楽しみということで。

――お気に入りのシーンはありますか？

朴：私、サブキャラのサメラーイが大好きなんですよ。キャラ表をひとめ見て好きになっちゃって。セリフも「お主ッ！」とか言って　すごい暑苦しい戦闘になるんですね。そのサメラーイとのからみっていうか、会話がすごく楽しかったです。

――サメラーイは美少年キャラの中で1人だけ浮いちゃってるような……。

朴　そこがいいんですよ～。あと、ハニハニも好き。カワイくって。やさぐれハニハニとかもう最高！

――マスコット系のキャラが好きなんですね。

朴：サメラーイとかハニハニみたいなイっちゃったキャラ(?)が、私のハートにヒットしまくりでした。

――ほかには？

朴：これは詳しくは言えないんですけど、ストーリーのカギを握るキャラの1人、ロイとの会話ですね。とにかくおもしろいんで聞いてみてください。

――最後にユーザーの方々へひと事お願いします。

朴：私は、あまりゲームのことに詳しくはないんですけど、この作品はストーリーに注目してほしいです。全体的にはかわいらしくって心温まるかと思えば、残酷なところもあったりして。とにかくストーリーをすごく楽しめると思うので　この世界観にどっぷりひたっていただけたらうれしいなと思います。

――実際にゲームをプレイするのがたいへん楽しみです。本日はお忙しいなかありがとうございました。

●その他の声優陣を教えちゃう！●

セレスト………千葉進歩
白鳳……………石田　彰
ユーリ…………浅川　悠
レイブン……三木眞一郎
（敬称略　50音順）

豪華スタッフのほんの一部を紹介。また、ほかにも意外なキャラを意外な声優さんが声をあてているのだ。発売を楽しみに待とう！

　※画面は開発中のものです。

PS2 A·RPG

デュアルハーツ

ハートフルなストーリーと、歯ごたえ満点なアクションがキミの心をとりこにする!! ファンタジックA・RPGの決定版、堂々登場!!

2月14日発売

▶SCE
▶¥5,800
▶MC2(104KB)

人々の夢に散らばったカギを探し出すA·RPG



「夢見る宝石」を手に入れるため、カギを探している少年＝主人公。だが、夢の住人バクがドジを踏み、カギは夢の世界へバラバラに飛び散ってしまう・。行きがかり上バクを助けることになった主人公と、憎めない相棒のバク。1人と1匹の冒険が、いま始まる!!



SYSTEM 1人で無理なら、2人で協力して乗り越える!!




◀主人公1人では乗り越えられないような高い壁でも…

▶バクに乗ってジャンプすれば、ラクラククリアだ!

相棒のバクは、アドバイザーや乗り物となって、主人公をサポートしてくれる。しかもサポートの手段は、ボスを倒すことでどんどん増えていくのだ。

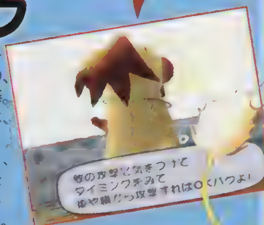
両手の武器で敵をブッ飛ばせ!!

主人公は両腕に武器を装備できるので、それぞれ違う攻撃を繰り出すことが可能。強力なため攻撃「チャージアタック」も、武器ごとに異なるのだ。



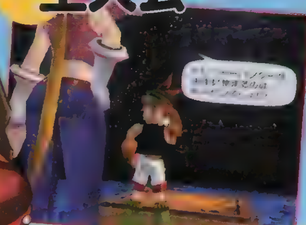
▶トラップに合わせたチャージアタックを使っていくのが、クリアへの近道の1つ。

バク



ドジでグータラな性格の、主人公の相棒。でも冒険中は、主人公のHPを回復したり、道案内をしたりと大活躍してくれるのだ。

主人公



まだ少年と呼べる年齢でありながら、トレジャーハンターの中でも最高の称号「レリックレイダー」を持つスゴ腕。「夢見る宝石」を手に入れるため、ソンノ島の「夢の神殿」に潜入し、そこで夢の住人・バクと出会う。人となれ合うことを嫌っていたが、自分とは正反対な性格のバクと一緒に行動するうち、心境が少しずつ変化。そして、人々の想いや過去の詰まった夢の中を冒険することで、人として大切な何かを取り戻してゆく。

STAGE あの娘の夢に飛び込んで失われたカギを取り戻せ!!

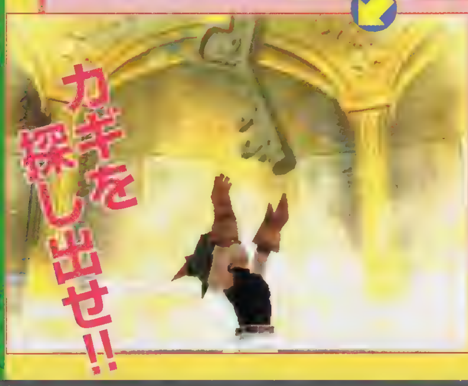
ゲームの舞台となるのは、10人以上(一部動物アリ)の性格や人生を反映した夢の世界。さまざまな敵やトラップが行く手をはばむ、手ごたえ満点のステージが全部で40以上も用意されている。主人公はこれらの罠を、両腕に装備した武器や、「押す」「持ち上げる」などのアクションを駆使して突破していくのだ!



◀両腕の武器を使って、迫り来る敵を打ち倒そう!



▶「チャージアタック」でなければクリアできない罠も。

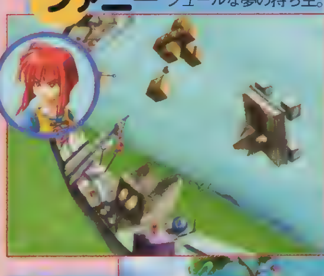


◀夢の世界に飛び散ったすべてのカギを見つけ出し、「夢見る宝石」を手に入れるのだ!

夢の宿主たちをちょっぴり紹介!!

ファニー

▼勝気な性格の画家で、シュールな夢の持ち主。



エマ



▶明るそうな彼女だけど、その夢はさみしげで孤独を感じさせる…。

バルー




女トレジャーハンター。主人公をライバル視しており、何かとジャマをしてくる。その性格をモロに反映してか、夢の世界もお宝いっぱい夢いっぱいな印象。



「いっしょに修行しよう。なっ」
PlayStation
王子さまLv1
OUJISAMA LEVEL ONE
CAST
カナン・ルーキウス……… 朴璐美
セレスト・アーヴィング‥ 千葉進歩
白鳳…………………………… 石田彰
アックス・ナタブーム…… 小杉十郎太
レイブン・ロストハート… 三木眞一郎
ユーリ………………………… 浅川悠
かないみか
こおろぎさとみ　他
2002年3月21日 発売予定 予価5,800円（税抜）
王子と従者のどきどきRPG
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F　ユーザーサポート TEL.03-5753-0835　ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp（i-mode、J-SKY対応）
©KID　©Alice Blue
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃攻略王の攻略本刊行ラインナップ



電撃PlayStation特別編集

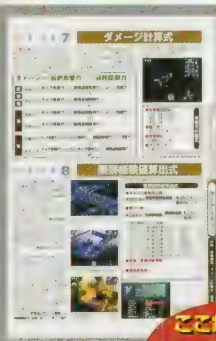
東京魔人學園外法帖 公式究極攻略本

2月12日発売
定価：1,800円+税
全244ページ　オールカラー

ここがスゴイ! 4つのポイント

システム解析

[illegible]



キャラ&技紹介

[illegible]



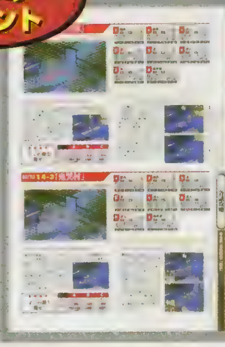
アイテム&式神紹介

[illegible]



ストーリー解説

[illegible]





電撃PlayStation特別編集

ラ･ピュセル～光の聖女伝説～ 公式攻略ガイド 奇跡の書

2月15日発売
定価：1,400円+税
全160ページ　オールカラー

ここが見どころ! 4つのポイント

システム解説

[illegible]



キャラクター紹介

[illegible]



完全攻略

[illegible]



設定資料

[illegible]



電撃攻略王の新刊

●発行／メディアワークス
●発売／角川書店

■PS2 グランディアⅡ 公式攻略ガイド
2月21日発売　定価：1,400円+税

■HOSHIGAMI（ほしがみ）～沈みゆく蒼き大地～ 公式攻略ガイド
2月28日発売　定価：1,400円+税

■バーチャファイター4 ザ・コンプリート（仮）
3月発売予定　価格未定

■電撃ウラワザ王2002～2003完全版
3月下旬発売予定　価格未定



とにかく挑戦の200号! そしてなによりもありがとう!!

攻略Station

HOW TO WIN 攻略 攻略ステーション

PS2&PS

バーチャファイター4
東京魔人學園外法帖
HOSHIGAMI（ほしがみ）～沈みゆく蒼き大地～
ラ・ピュセル ～光の聖女伝説～
グランディア エクストリーム
ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～
グローランサーⅢ
MADDEN NFL スーパーボウル2002
三國志戦記
メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ
トロと休日
エイジ・オブ・エンパイアⅡ エイジオブキング
チョコレート♪キッス
マーシャルビート
エキサイティングプロレス3
零 ～zero～

イラスト／伊藤勇太

PS2 FTG

バーチャファイター4

ついに発売された『バーチャファイター4』。今回は対戦からKUMITEモードまで、キャラ別にとことん解説！

発売中 ▶セガ ▶¥6,800
▶MC2（40KB以上） HDD

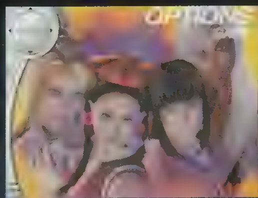
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本作の奥深いシステムが生み出す対戦の妙は、アーケード版と同様にＰＳ２版でも存分に味わうことができます。とにかく読み合いがアツいこのゲームを、有名プレイヤーの協力を得て濃密に攻略しましたので、ぜひ参考にしてみてください。今回の記事を読んで、練習を積み、初心者の人がアーケードデビューしてもらえればと思っています。それにしても『バーチャファイター4』をＰＳ２でプレイできる日が来るとは！ （『VF４』攻略班一同）

戦い方からアイテム収集まで徹底フォロー！ 全キャラクター濃密攻略!!

アーケード版の最新バージョンを完全移植＆豊富なオリジナル要素も満載のPS２版『バーチャファイター4』（以下『VF４』）。攻略第１回目となる今回は、まず本作をプレイするうえで知っておきたい基礎知識を「TRIAL」をもとに解説。それをふまえたうえでキャラ別に対戦とKUMITEモードを攻略していく。デュラルの使用条件や、DPS主催のA.I.大会の告知も掲載しているので必ずチェックだ!!


▲まずは自分の使用キャラの固有技をしっかり練習！


◀デュラル使用法や壁紙の変更など、隠し要素も公開。

記事＆コマンド表記の見方

記事中のコマンド表記は、すべて１Ｐ側からのもの。専門用語に関しては「TRIAL」に収録されている、「用語集」を参考にしてほしい。なおデータはすべて編集部調べによるもの。

- Ｐ＝パンチ　Ｋ＝キック
- Ｇ＝ガード
- Ｐ＋Ｋ＝ＰとＫを同時に押す
- ⇨＝矢印方向に✚キーを軽く押す
- ➡＝矢印方向に✚キーを長く押す

プレイする前に知っておきたい『VF4』の基礎知識

『ＶＦ４』初心者のために、プレイする前にぜひ知っておきたい基礎中の基礎を、攻めと守りの両面から徹底解説していこう！

一瞬の攻防が勝敗を分ける『VF４』の対戦を勝ち抜くには、どういった状況が有利、もしくは不利なのかを知っておく必要がある。ここでは、それぞれの状況でどんな行動をとるべきかを説明する。

2択とは？
攻める際の２択とは、中・下段の打撃や投げなど、防御方法が違う攻撃を使い分けて、相手にプレッシャーをかけること。なかでも威力の高い中段攻撃と投げが２択の基本となる。

攻めるべき状況を把握して2択を迫れ！

状況をわきまえず、ただひたすら技を出しているだけでは勝つことは難しい。攻めるときは、まず自分が有利になる状況を作り出すことが重要だ。下の「有利な状況の代表例」で挙げている行動をとると、相手よりも先に動けるという有利な状況になる。そのときに、相手がどんな行動をとるかを自分なりに予測し、それを崩すことができる攻撃を繰り出していこう。相手のガードを崩していければそのぶんだけこちらが有利な状況が続いていく。


▶有利な状況を見逃さずに２択を仕掛けていこう。

有利な状況の代表例
- ●Ｐが相手にがヒットした
- ●⇩Ｐが相手にヒットした
- ●中段攻撃が相手にカウンターヒットした
- ●相手の⇩Ｐや中段攻撃をガードした

攻めの選択肢

投げ	長所	相手の立ちガードや避けに対して決まる。ダメージが高いものが多い
	短所	相手が打撃を出した場合、こちらの投げが一方的につぶされてしまう
中段攻撃	長所	相手が打撃を出してきた場合、ほぼ打ち勝つ。しゃがんでいる相手にも有効
	短所	相手が立ちガードor避けを使用した場合、ヒットしないことが多い
回転系の打撃	長所	相手の避けに一方的に勝つことができる。避けを先読みしたときに主に使用
	短所	ほとんどの技の発生が遅く、スキも大きい。ガードされると反撃技を食らいやすい

守りを固めて反撃のチャンスをつかめ！

有利な状況から２択で攻めても、それを読まれて相手に防がれると、今度はこちらが不利な状況になる。そうなったら、右下で紹介しているような防御行動をとり、相手の２択を防いでいくことになる。ガードや避けを駆使して守備を固め、自分に有利な状況になりしだい、攻撃していくのだ。ただし技によっては、相手にガードされると特定の技による反撃が確定してしまうものもあるので覚えておこう。


▲相手の２択を防ぎきればこちらの番だ。

不利な状況の代表例
- ●相手のＰがヒットした
- ●相手の⇩Ｐがヒットした
- ●相手の中段攻撃をカウンターで食らった
- ●⇩Ｐや中段攻撃をガードされた
- ●投げ確定技をガードされた

守りの選択肢

立ちガード	長所	上・中段攻撃をガードできる
	短所	上段投げもしくは下段攻撃を食らってしまう
しゃがみガード	長所	投げと上段攻撃をすかすことができる。下段攻撃をガードできる
	短所	中段攻撃と下段投げを食らってしまう
バックダッシュ	長所	リーチの短い技をすかしやすい
	短所	バックダッシュ中はガードができない。リーチの長い技を食らってしまう
避け	長所	直線的な打撃をかわすことができる
	短所	回転系の打撃と投げはかわせない
打撃で暴れる	長所	投げと発生の遅い技をつぶせる
	短所	発生の速い打撃につぶされてしまう
⇩Ｐ	長所	発生が速く、投げと発生の遅い打撃、上段攻撃をつぶすことができる
	短所	発生の速い中段攻撃につぶされてしまう。立ちガードかしゃがみガードで防がれてしまう

CHECK 反撃確定技と投げ抜けについて

有利・不利の状況判断とともに重要なのが反撃確定技と投げ抜け。この２つについて解説するので、ぜひチェックしてほしい。

●反撃が確定する状況とは？

スキの大きな打撃技のなかには、相手にガードされると投げや打撃による反撃が確定してしまうものがある。その際は反撃を受けたうえに、さらに不利な状況に追い込まれてしまいかねない。逆に相手の反撃確定技をガードしたときは、きっちりと反撃技を叩き込み、確実にダメージを奪っていくことが重要になる。


▲大技をガードしたら反撃！

●投げ抜けのコマンド入力方法

上段投げを投げ抜けするには、相手と同じ投げを入力するつもりで、コマンドの最後の✚キー＆Ｐ＋Ｇを押すことが基本。例えばアキラの大纏崩捶（⇦⇨Ｐ＋Ｇ）を１Ｐ側から抜けたいのなら、⇨Ｐ＋Ｇと入力する必要がある。下段投げの場合はＰ＋Ｇの部分をＰ＋Ｋ＋Ｇに変えればＯＫ。ただしキャッチ投げなどの一部の特殊な投げは投げ抜けできない。


▲タイミングは練習あるのみだ。

2種類の足位置について
１Ｐと２Ｐの足位置には、平行とハの字の２種類がある。平行は２人とも右足、または２人とも左足を前に出している状態で、試合開始時の足位置だ。一方、ハの字は互いに違う足を前に出している状態で、上から見ると足の位置が〝ハ〟の形になっている。これらの足位置はコンボなどに影響するので覚えておこう。



「TRIAL」完全解説

対戦の基礎とテクニックを学べる、TRAININGモードの「TRIAL」。まず使用キャラの技をひととおり練習してから課題に挑戦してみよう。

ここでは「TRIAL」の課題の内容をふまえて、基本システムと実戦での活用方法（対戦理論）を解説していく。実際に各課題をプレイしながら画面上の解説を読んだうえで、以下の攻略を読み進めていってほしい。

1 打撃の活用

A：ガードを揺さぶる
B：カウンターを取る

相手のガードを揺さぶるためには、バランスよく中・下段攻撃を出していくことが重要。だが、ときには下段攻撃をしつこく出しておいて、相手をしゃがみガードしがちにさせ、そこに中段攻撃をヒットさせていく、といった戦術も必要になるだろう。

2 投げの活用

A：投げを決める

投げは相手に安定したダメージを与えられるため、勝つためには必要不可欠な技。中段攻撃を意識させておいて相手の立ちガードを誘い、そのうえで投げを狙っていきたい。また打撃のなかには、ガードすれば投げによる反撃が確実に決まるものがある。ガード後、すぐに投げを入力できるようにしておこう。



▲投げを的確に決められれば勝率アップ！

3 ガードの活用

A：相手の攻撃をガードする
B：相手の連係攻撃をガードする

対戦においてこちらが不利な状況下では、ガードを固めるのが基本。ガードして相手の打撃に耐え、有利な状況になるのを待ってから2択を迫っていくのだ。なお、大ダメージを受ける打撃はほとんど中段攻撃なので、基本は立ちガードでＯＫ。

4 受け身の活用

A：受け身を取る
B：ジャスト受け身を取る

ダウンしたとき受け身（Ｐ＋Ｋ＋Ｇ連打でＯＫ）を取ると、ダウン攻撃を回避したり、バウンドコンボによるダメージを軽減することが可能。ただしその場、横転（⇧or⇩Ｐ＋Ｋ＋Ｇ）のどちらの受け身も、その後こちらが不利な状況になる。とくにその場受け身は相手にとって攻めやすいので、横転を基本にしよう。



▲横転受け身のほうが、相手が攻めにくい。

5 攻撃を受けた後の回復

A：よろけを回復する
B：回復してダウン攻撃をかわす

よろけ状態は主に2種類あり、相手の肘がヒットしてよろけた場合は、回復が容易ですぐ防御へ移れる。とくに後述の避け投げ抜けなら、相手の打撃と投げの2択に対処しやすい。一方、ミドルキックなどを食らってよろけた場合は回復が困難。相手が投げと打撃のどちらを出すか先読みし、打撃を出すかガードしよう。

6 よろけを攻める

A：相手をよろけさせる
B：よろけに追撃を当てる

相手をよろけさせたときは、こちらがかなり有利なのでそのまま打撃と投げの2択を迫る。ちなみにジャッキーのエルボースピンキック（⇨ＰＫ）のように、1発目で相手がよろけると2発目が連続ヒットする技は、よろけを瞬時に判断して出せると強力だ。

7 浮かして攻める

A：相手を浮かす
B：空中コンボでダメージ増加

コンボで大ダメージを与えるには、相手を高く浮かせる膝系の技のような、コンボ始動技をヒットさせるのが大前提。狙いどころは、相手のよろけや、相手の投げを先読みしたときなど。相手の打撃をつぶすように出してカウンターヒットを狙うのもいい。

8 避け行動の基本

A：避け行動
B：相手の攻撃を避ける
C：相手の攻撃を避けて反撃する

相手の直線的な打撃を回避する場合に使う避けは、失敗避けと成功避けの2種類がある。相手が技を出すのとほぼ同時に避けた場合は、基本的に成功避けになる。技によっては、特定の方向に避けないと成功避けにならず、技を食らってしまうこともある。

9 避け行動の活用

A：反撃を回避する
B：避け後の攻め
C：連係の途中で回避する

相手の攻撃を避けたあとに技を出しても、避けた技によっては攻撃が決まらない場合もある。しかし避け攻撃ならば、避けながら技を出せるので、成功避けの場合に確定で技をヒットさせられることが多い。相手の直線的な打撃を読みきって避ける場合は、⇧or⇩Ｐ＋Ｋ＋Ｇとワンセットで入力するのも手だ。

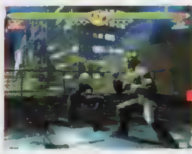


◀避け攻撃の性能はキャラごとに違う。

10 避け行動への対処

A：避け行動の弱点
B：失敗避けを攻める

相手の避けは、投げや回転系の打撃でつぶすのが基本。これ以外にも直線的な打撃を遅めに出して、相手の避けが終わったあとの硬化中にヒットさせるテクニックもある。一例としては、強力なコンボ始動技を遅めに出して、相手の避けの硬化にヒットさせ、相手が浮いたところに空中コンボを決めるなどの戦法が有効だ。



▲失敗避け後は無防備状態になるので……。



◀そこに遅めの打撃を当てよう！

11 投げの狙い方

A：ガードしてから投げを狙う
B：投げ確技の判別練習
C：距離を詰めて投げを狙う
D：有利な状態で投げを狙う

投げとＰが確実に決まる状況においては、どちらを決めたらいいのか悩むところ。確実にダメージを奪えるという意味では、Ｐ始動の技を入れる方が安定する。しかし、体力的に不利な状況に追い込まれている場合などは、投げ抜けされるリスクがあっても、投げで大きいダメージを与えていきたい。



▲コマンド投げを使い分けて、抜けられないように。

12 上段投げへの対処

A：打撃技での回避

立ちガードや避けを多用すると、それを相手に読まれてしまい、投げの的になってしまう。これを回避するために、相手が投げにくると思ったら、ときには打撃でつぶしていくことも重要だ。その際はコンボ始動技を使い、一気に体力を奪っていこう。

13 投げ抜けの成功率を上げる

A：投げ抜けの練習
B：複数の投げを抜けるには

この課題で学べる複数の投げ抜けテクニックは、相手の投げを食らう確率を下げるためには必要不可欠なもの。素早い入力が要求されるが、14で学ぶ避け投げ抜けガードの基礎にもなるテクニックなので、ここで何度も練習しておこう。

14 攻撃と投げの2択への対処

A：避け投げ抜けの実践
B：ガード投げ抜けの実践
C：避け投げ抜けガードの実践

避け投げ抜けガードは、相手の打撃と投げによる2択を回避できる心強いテクニック。相手が直線的な打撃で攻めてきた場合は避けで、投げにきた場合にも投げ抜けで対処できるのだ。このときは、13のテクニックである複数の投げ抜けを入力しておくのが理想。スキが少ない中段攻撃をガードされたあとや、投げのみを反撃技として食らう状況、横転受け身をしたあとなど、不利な状況で積極的に使っていこう。



▲最後にＧを押しっぱなしにするのが、成功のコツだ。

15 特殊な投げへの対処

A：下段投げの対処
B：キャッチ投げの対処

一部のキャラが持っている下段投げは、全般的に投げの種類が少ない。投げ抜けするときは、複数の投げ抜けコマンドを入力すればかなりの確率で回避できる。なお、キャッチ投げは基本的に投げ抜けできないので、下段攻撃でつぶしていこう。

16 ラッシュされた時の対処

A：素早い技で連係を止める
B：相手の攻撃がヒットした場合
C：ガード後反撃でもダメな場合

相手の連係を止めたい場合は、Ｐや⇩Ｐなどの発生の速い技を、技と技の合間にヒットさせる感じで出していくといい。Ｐと⇩Ｐを出して相手の連係に割り込んだら、そこから打撃と投げの2択をかけていこう。別の手としては、避けを使って連係自体を避けてしまうのもオススメだ。このときは、避け攻撃を使ってもよい。ヒットすれば強制的にこちらの流れにもっていけるし、コマンドも簡単。形勢逆転の手段として使えるのだ。

17 ⇩Ｐを出す相手への攻め

A：ガードして優位に立つ

⇩Ｐは発生が速く、リスクも少ないので多用してくるプレイヤーは多い。そういった相手には、ガードしてから2択を迫っていくのが基本になる。また相手が⇩Ｐを確実に出しそうな状況では、その⇩Ｐをバックダッシュですかすのも1つの手。例としては、まずこちらの⇩Ｐをガードされたあと、相手の⇩Ｐによる反撃を読んで、バックダッシュでこれをすかす。そしてそのスキに中段攻撃を叩き込むといった感じだ。

各キャラの体重について

各キャラには体重が設定されており、空中コンボが決まる状況に影響を与えている。今回の攻略記事内では、キャラを次のように分類しているので参考に。軽量級…ベネッサ、アオイ、パイ、サラ／中量級…リオン、シュン、ラウ、カゲ、レイ・フェイ、ジャッキー、アキラ／重量級…ウルフ、ジェフリー

18 受け身攻めへの対処

A: 打撃技で攻めてきた場合
B: 投げ技で攻めてきた場合
C: 打撃と投げに対応するには？

横転受け身後は、相手にとって絶好の2択のチャンス。それだけに、こちらの対処がしっかりしていないと、好き勝手に攻撃されてしまう。下で受け身後の行動を簡単にまとめてみたので、相手の攻撃に対する対処法を把握しておこう。

横転受け身後の行動の選択肢

相手の攻め	対処法
中段攻撃	立ちガード
下段攻撃・上段投げ	しゃがみガード
打撃と投げの2択	避け投げ抜け
上・下段投げ	打撃

●わざと受け身を取らない状況とは？

受け身は相手にとって攻めのチャンスなので、ダウンさせられるたびに受け身を取っていると、それだけ大ダメージを受ける危険が増えてしまう。試合の序盤で体力に余裕があるときなどは、ダウン攻撃を食らうのを覚悟で受け身を取らないのもいいだろう。この状態からなら、中・下段の起き上がり攻撃を出せるし、相手に傾いていた流れを一時的に止められるというメリットもある。なお、リング際を背にしている状況では、受け身を取って安全な位置に移動し、リングアウトを避けることが重要。その際はステージの中央方向へ転がるように横転受け身をしよう。

19 受け身を攻める

A: 受け身に対し、打撃を重ねる
B: 受け身に対し、投げ技を狙う
C: 避け投げ抜けへの対処

横転受け身直後はしゃがみ状態になっており、そこに下段投げを重ねれば、相手が打撃や避けを出さない限り下段投げが決まる。これ以外の攻め方としては、横転受け身終了直後を狙って、打撃（回転系がよい）と投げの2択を仕掛けていくといいだろう。

20 受け身をしない相手への攻め

A: ダウン攻撃を出す
B: ローリスクなダウン攻撃入力
C: バウンドコンボでダメージ増加

ダウン攻撃は、攻撃を食らってダウンした相手へ追い打ちするための、特殊な攻撃方法だ。相手が受け身を取らないと判断したら、迷わずダウン攻撃でダメージを与えていこう。ただし受け身や素早い起き上がりで回避されると、大きなスキができてしまう。


▲ダウンか？　受け身か？

21 起き上がりを攻める

A: 打撃で起き上がりを攻める
B: 起き上がり攻撃への対処
C: 起き上がり攻撃をつぶす

Cで起き上がり攻撃をつぶす練習が可能だが、打撃を出すタイミングが非常にシビアなうえに、起き上がり攻撃の種類によってタイミングを変える必要も出てくる。これをマスターするよりも、Bで解説している、起き上がり攻撃をすかしてから攻めるほうが実戦では役立つので、初心者はぜひこちらを習得しておこう。

22 起き上がり攻めへの対処

A: 起き上がり攻撃で対応する
B: 様々な起き上がり方の活用

ダウンから起き上がるとき、相手が起き上がり攻撃をすかそうとして中間距離にいる場合がある（21のBがこれ）。そんなときは、後転起き上がりをして相手との距離を離し、一度仕切りなおしの状況に持ちこんでみるといい。

23 リングアウトを回避する

A: リングでの位置取り
B: 追い詰められた時の対応

リング際や壁際に追い込まれると、リングアウトしたり壁コンボを食らってしまう危険がある。そんな状況になった場合は、すぐに避けて、リングの端から脱出したい。ただし、回転系の打撃や投げで相手に対処されることも多いので、実際は読み合いしだいということになる。


▲リングの端で相手を固めろ。

24 壁際での攻め方

A: 壁よろけを攻める1
B: 壁よろけを攻める2
C: 壁をヒット後にダウン攻撃
D: 壁を利用した空中コンボ

相手がダウンせずに壁にぶつかった場合、ダメージによって2種類の壁よろけ状態になる。このとき投げを狙う場合は、壁よろけ持続時間（投げが無効な時間）の関係で、ちょっと待ってからでないと投げられない。なお、レバーマークが出るよろけに対しては、発生の速い中段攻撃がほぼ確実に決まるので覚えておこう。


◀よろけ回復中は一方的に攻めることが可能。

25 連係 & 26 空中コンボ

この課題では各キャラの基本的な連係とコンボを学べる。初心者は実戦の前に、これらをフリートレーニングで練習しておこう。

KUMITEモードの基礎

250人以上ものCPUと戦って、段位を上げたりアイテムを入手できるKUMITEモード。その基本を解説！

KUMITEモードは、段位の昇格・降格、アイテムの入手、約250人のCPUとの戦いなど、さまざまな魅力が満載されている。このモードをより深く楽しむためにも、プレイする前にここで基本的な要素を把握しておこう。

1. 段位の変動する条件とは？

段位は下から順に級、段、その上に小覇王、覇王～などの称号があり、それぞれ昇格・降格条件がある。注意したいのが初段～十段時に存在する勝利ポイントで、これは同段位のキャラに1勝すると＋1、負けると－1になる。ほかの段位のキャラに対する勝敗は、ポイントに影響しない。小覇王～覇王は、十段のキャラに10回勝ち続ける（1回でも負けるとやり直し）ことで昇格。ちなみに途中でトップメニューに戻っても、それまで勝ったキャラの人数は記録される。

昇格・降格の条件（編集部調べ）

	昇格条件	降格条件
十級～初段	経験値が100たまるごとに1級ずつ昇格	降格なし
初段～十段	同段位のキャラに5連勝するか勝利ポイントが＋5	同段位のキャラに5連敗するか勝利ポイントが－5
小覇王	十段時に十段のキャラに10連勝するか、小覇王に勝つ	十段のキャラに1敗する
覇王	小覇王時に、十段のキャラに10連勝する	降格なし

2. CPUキャラはノーマルとライバルの2種類

このモードに出現するCPUキャラは、主にノーマルとライバルの2種類に分類できる。ノーマルはあらかじめ段位が決まっており、プレイヤーの段位が変化しても、基本的に段位が大きく変化することはない。一方、ライバルは合計で39名（キャラ別に3人ずつ）存在し、常にプレイヤーと同じ段位で登場する（プレイヤーが一級以下の場合はすべて初段）。


◀ライバルをガンガン倒して段位を上げよう！

3. 全キャラ共通して⇩P→投げが有効!

KUMITEで勝ち抜いていくとき、全キャラ共通で有効なのが、⇩Pをヒットさせてからの投げだ（⇩Pがガードされたときは投げがあまり決まらない）。同じ投げばかり決めていると投げ抜けされやすいので、しっかり使い分けよう。

4. 有利な状況で必勝戦術を活用!!

キャラ別攻略で紹介している必勝戦術は、相手をダウンさせてから起き上がりや受け身を攻めるものがほとんどなので、やみくもに実践しても有効ではない。まずは全キャラ共通の戦術である⇩Pヒット後の投げで、一度CPUをダウンさせる。そのあとCPUの起き上がりや受け身に対して、各キャラの必勝戦術を実行していくのが勝ち抜いていくコツだ。


◀必勝戦術を活用して連勝の山を築くのだ！

5. アイテムの入手方法は2通りある

アイテムの入手方法は、①アイテムを装備している同キャラに勝つとランダムで入手、②アイテムごとに設定された条件を満たすと入手、の2つ。①については、自分が1Pカラーか2Pカラーかによって、入手できるアイテムが異なる場合もある（欄外参照）。また②については、VSモードの対戦でも入手可能だ。

6. 恥ずかしアイテムについて

各キャラには、通常のアイテムのほかに恥ずかしアイテムというものが存在する。これは、二段以上のキャラが特定の条件を満たすと強制的に付けられてしまうもの。はずすためには決められた条件を満たす必要があるので注意！


▶はずすと通常のアイテムになるものもある。

次のページからはいよいよ キャラ別の対戦&KUMITE攻略スタート

アイテムの出現条件について KUMITEモードのCPUが持っているアイテムは、相手が1Pカラーか2Pカラーかによって異なる。もし1PカラーのCPUからアイテムを入手したいなら、2PカラーでKUMITEをスタートさせよう。また恥ずかしアイテムは、装備しているCPUを倒しても入手不可。必ず特定の条件を満たす必要がある。





AKIRA 結城 晶

破壊力は全キャラ中No.1!!

コマンド入力難度 ★★★★★

特徴
●一撃一撃のダメージが大きい
●直線的な技が多く避けられやすい。コマンドの難易度が高い

基本戦術 強力な中段攻撃を意識させ相手の動きを封じる

アキラは単発の中段攻撃からのコンボの威力が高く、一気に相手の体力を奪える豪快なキャラ。中段攻撃からのコンボを意識させて相手の立ちガードを誘い、そこを投げるという戦法が基本だ。主力の中段攻撃である躍歩頂肘は、ノーマルヒットで必ずダウンを奪えるうえに、ガードされても確実な反撃技がない。躍歩頂肘と投げの2択を迫り、躍歩頂肘がカウンターヒットして相手が腹崩れ【※1】になったら連環腿（⇨⇨ＫＫ）につないで、大ダメージを与えよう。



◀躍歩頂肘と投げの2択がとにかく強力。

■捜下崩捶からの2択について

下段技である捜下崩捶は、ガードされてもスキが少なく、ヒット後はアキラ側が有利。捜下崩捶がノーマルヒットしたら、その状態から白虎双掌打と投げの2択を仕掛けよう。カウンターヒットで崩れたら、連環腿を出してコンボを決めたい。



▲ときおり捜下崩捶を混ぜていこう。

覚えておきたい固有技

上歩衝掌（⇦⇨P）	上段 ダメージ25	ディレイ起き上がり攻撃ガード後などに、反撃技として重宝する。ヒット後は、斧刃昇膝伏虎撃（⇩K+G⇨K⇦⇨P）で追い打ち可。
裡門頂肘（⇨⇨P）	中段 ダメージ20	接近戦用の中段攻撃。技の発生が速く　ガードされても躍歩頂肘よりさらに硬化が短いので、右で解説している逆2択を迫ろう。
躍歩頂肘（⇦⇨⇨P）	中段 ダメージ20	カウンターヒット後のコンボのダメージが非常に大きい。相手が前のめりに崩れたら、すかさず連環腿を出すクセをつけよう。
猛虎硬爬山（⬇⇨P）	中段 ダメージ35	非常にリーチが長いので、中間距離から突っ込む際に使う。相手にヒットしたら躍歩頂肘と投げの2択を仕掛けていこう。
白虎双掌打（⬇⇦⇨P）	中段 ダメージ45	発生が最も速く相手の技をつぶしやすいため、各状況で使える。ヒットすると必ずダウンし、間合いが近いほどダメージが大きくなる。
虎撲（⇩⇙⇦P）	中段 ダメージ23	相手の投げを読んだときに出し、ヒット後は避けてから鉄山靠を当てるとダメージが大きい。ただし、ガードされると反撃技を食らう。
馬歩衝靠（⬇⇨P+K）	中段 ダメージ30	ヒットすると必ず相手が浮くので、コンボにつなげよう。ガードされると、投げとベネッサ以外のPを反撃技として食らってしまう。
跳山崩捶（⇦⇨P+K）	中段 ダメージ25	この技と崩撃雲身双虎掌で避けに対して2択を迫れる。ボタン押しっぱなしの最大タメ状態なら、ガード中の相手をよろけさせられる。
捜下崩捶（⇘P+K）	下段 ダメージ22	中段攻撃と投げの2択に混ぜて使い、相手のガードを揺さぶっていこう。Pのほかに、足位置が平行のときは肘系の打撃をもすかせる。

投げ技 獅子抱月（⇘P+G）が決まったあとはダウン攻撃の槍下炮（相手ダウン中⇘P）が確定。順歩翻胯（⇦⇩P+G）からはダメージが大きいコンボ（右の❷参照）が決まる。大纏崩捶（⇦⇨P+G）は、リングアウト勝ちだけでなく　相手が壁に当たって落ちてきた場合はコンボを狙える。

STEP UP 避ける相手には遅めに馬歩衝靠を出そう！

アキラの主力となる技は直線的な技が多く、相手に簡単に避けられてしまう。そのため、相手の技をガードしたあとに、直線的な打撃でワンパターンに攻撃していると、相手に避けられて反撃を受けてしまうのだ。よって相手がこちらの打撃を避けてくるときは、ガード後に少し待ってから、馬歩衝靠を出してみよう。こうすれば相手の避けの硬化中に馬歩衝靠がヒットし、空中コンボとして修羅覇王靠華山（⇘K+G⇨P⇦⇨⇨P+K）などにつなげることができる。



◀遅めの馬歩衝靠を警戒する相手には投げを狙おう。

STEP UP 技をガードさせてから逆2択を迫れ！

裡門頂肘や躍歩頂肘は、ガードされても反撃技を食らわない。この特性を利用して上記の2つの技をガードされたあとは、相手の2択を読んでこちらから逆2択をかける。相手が打撃で攻撃しそうなら避けから鉄山靠（⇦⇨⇨P+K）を、投げや遅めの打撃で攻撃してきそうなら崩撃雲身双虎掌（P+K+G⇦⇘P+G⇩⇨or⇦P）を出して相手の攻撃をつぶすのだ。逆2択は攻守を一瞬にして入れ替えることができるので、ぜひ習得しよう。

STEP UP 跳山崩捶と崩撃雲身双虎掌で避けを封じる

相手の起き上がりを攻めるときは、打撃と投げの2択を仕掛けるのが基本。しかし、これに対して相手が避け投げ抜けで対応してくる場合がある。起き上がりに避け投げ抜けをする相手には、跳山崩捶と崩撃雲身双虎掌のどちらかが有効だ。跳山崩捶はアキラの背中側に、崩撃は腹側に避ける必要があるので、相手の避け方向に対して2択が成立する。これで相手の避けを封じることで、打撃と投げの2択がさらに生きてくるのだ。

上級者への道

■通天砲から崩撃コンボを決めよう！

通天砲（⇦P+K+G）は上段P系&K系、⇩Pをさばく技。上段P系&K系をさばいた場合はダッシュしてから連環腿が決まる。また、⇩Pをさばいたときにのみダッシュからの崩撃雲身双虎掌が決まるのだ。とくに⇩Pは使用頻度の高い打撃なので、相手の⇩Pを読んで通天砲からのコンボを狙ってみよう。

■靠山壁からの2択をマスターしよう

キャッチ投げの順身翻胯（⇨⇦P+G）からの派生技である靠山壁（⇨⇦P+G⇩or⇧P+K）が決まったあと、躍歩頂肘→白虎双掌打というコンボが全キャラに決まる。順身翻胯を食らった直後に⇩G⇧Gと入力して靠山壁を立ちガードする相手には、開胯（⇨P+G）→上歩衝掌からのコンボが決まる。

コンボ

❶ 躍歩頂肘→連環腿
（⇨⇨⇨P）→（⇨⇨KK） ダメージ74

全キャラに対して足位置に関係なく決まるコンボ。躍歩頂肘がカウンターヒットしたあと、すぐに⇨⇨KKを入力しよう。コマンドが簡単なうえにダメージが大きいのが魅力だ。

❷ 順歩翻胯→猛虎硬爬山→白虎双掌打
（⇦⇩P+G）→（⬇⇨P）→（⇘⇘⇦⇨P） ダメージ60

全キャラに対して決まる投げからのコンボ。⇦⇩P+Gを入力したら、先行入力で⬇⇨Pと入力するのがコツだ。最後の白虎双掌打の入力（欄外参照）が遅れないように注意しよう。

❸ 馬歩衝靠→P→馬歩衝靠→白虎双掌打
（⬇⇨P+K）→（P）→（⇘⇘⇨P+K）→（⇘⇘⇦⇨P+K） ダメージ97

馬歩衝靠がカウンターヒット時のみ、アキラ、ジャッキー、ウルフ、ジェフリー以外のキャラに入るコンボ。最後までヒットすれば強力だが、すべてのコマンドを先行で入力する必要がある。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●CPUの受け身後に少し遅れて白虎双掌打

CPUが受け身を取ったあと、少し遅らせて白虎双掌打を出すと、高い確率でヒットする。そのあとさらにCPUの受け身か起き上がりに白虎双掌打を重ねていこう。ちょうど手の先が当たるぐらいの距離で出していくのがコツだ。

●跳山崩捶（最大タメ）→上歩衝掌→連環腿
（⇦⇨P+K）→（⇦⇨P）→（⇨⇨KK）

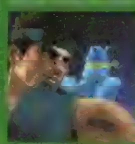
CPUの起き上がりや受け身に、最大までタメた跳山崩捶を重ねる。するとCPUがよろけるので、そこに上歩衝掌→連環腿を決めよう。

KUMITEライバルキャラ（アキラ） アキラ一番　大鳥居アキラ　鋼鉄拳士

■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
平井くん	九級	なし	—
ゴットアキラ	八級	なし	—
久保はる	五級	なし	—
畑とし（1P）	三級	ヘッドギア（白）	Pを食らいまくって負ける
わかばアキラ（1P）	一級	お守り	相手の技をガードしまくって勝つ
ふっふっはー（1P）	二段	サングラス（ブルー）	サングラス、コークルタイプ を装備して、投げ抜けを何度も成功させて勝つ
ふっふっはー（2P）	二段	サングラス（ブラック）	？？？

アキラの恥ずかしアイテム



うさぎさん（アイテム化）
●付く条件　10連敗する
●はずす条件：3連勝する
※うさぎのフィギュア。アキラにミスマッチなキュートさを持つ。硬派なイメージを変えたい人にオススメ!?



りすさん（アイテム化）
●付く条件　相手の避け攻撃を食らいまくる
●はずす条件．相手の避け攻撃を1回も食らわずに1勝する
※こちらも肩に乗る。修行のお供？

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文：品マン／協力：ロケットマン

【※1】腹崩れとは、特定の攻撃によってキャラが腹を押さえながら倒れる状態のこと。ほかにも、頭をふらつかせながら倒れる頭崩れ、足から倒れる足崩れなどがある。

立ち状態からのしゃがみ入力 白虎双掌打は一度しゃがんでから出す中段攻撃だが、⇘⇘と先行入力してから⇦⇨Pと入力することで立ち状態から出すことが可能だ。⇘⇘を先行入力して、立ったまましゃがみと同じ状態を作り出すこのテクニックは、ほかのキャラにも活用することができるのでよく練習しておこう。



PAI パイ・チェン

手数の多さで相手を圧倒せよ!

コマンド入力難度 ★★★

特徴
●発生の速い打撃を生かした素早い攻めが可能
●さばき技の性能が高く防御手段が充実しているが、そのぶんテクニカル

基本戦術 ⇩Pヒット後の3択でガンガン攻めていくべし!!

全キャラ中最も発生が速いPや飛燕単脚（⬀K）など、発生の速い技を数多く持つパイ。それらを使って、手数の多さとスピーディな2択で相手を圧倒していくのが基本戦術となる。Pや発生の速い中段攻撃である飛燕単脚、穿冲拳（⇨P）を主体に攻め、相手が立ちガードしがちになったら、積極的に投げを狙いたい。中間距離では、旋中腿や上歩冲掌をギリギリの間合いで当てるような感じで戦おう。


▲飛燕単脚や穿冲拳と投げの2択を迫るゴリ押し戦法がとにかく強い。

■⇩Pからの強力な3択を覚えよう

⇩Pヒット後からは右の図で紹介している3択が有効。カウンターヒットからコンボが狙える燕青虎双破と投げで、ダメージの大きい2択を迫ろう。これらを避け投げ抜けで対処してくる相手には、投げ分けか回転系の打撃である翻身掃脚で対処していきたい。

⇩Pヒット後の基本3択

⇩Pがヒットしたら… → 投げ／燕青虎双破／翻身掃脚

覚えておきたい固有技

技	判定・ダメージ	解説
裏圏捶（⬃P）	上段 ダメージ12	さまざまな不利な状況を打開するときに使用する技。リーチの短い上 中段攻撃をすかす性能を持ち、ヒットすると相手が浮く。
高蹴腿（K）	上段 ダメージ20	発生が速く 反撃技として使うのが基本。この技を反撃技として決めたあと、連拳蹬起脚（PPKK）などさまざまなコンボが決まる。
上歩冲掌（⇦P）	中段 ダメージ20	中間距離で手の先を当てるようにして出す。カウンターヒット後は相手が腹崩れになるのでコンボにつなげる（コンボ❸を参照）.
燕青虎双破（⬇⇨P）	中段 ダメージ20	⇩Pヒット後に使うのが基本。しゃがみ状態で少し待ってから出したり立ち状態から出すなど、常にカウンター（相手が浮く）を狙おう。
旋中腿（⬂K）	中段 ダメージ21	リーチが長く 基本的にしゃがんでいる相手をよろけさせるために使用する技。よろけさせたら燕青虎双破と投げの2択を迫ろう
腿登裏旋脚（立ち途中K）	中段 ダメージ30	横転受け身のあとに使用するのが基本。この状況で出すと相手の打撃に打ち勝ちやすく 当然投げにも勝てる。
蒼下連捶（⬂PP）	下・上段 ダメージ12・8	1発目は、近距離で足位置に関係なく相手の⇩Pをすかす特性を持つ。自分が有利or不利どちらの状況でも使用できる技だ。
蒼下旋風脚（⬂PK）	下・上段 ダメージ12・25	相手の打撃をつぶすようにして出していく技。1発目がカウンターでヒットすると2発目まで連続でヒットする
翻身掃脚（⬃K+G）	下段 ダメージ25	下段攻撃にしては、発生が速い回転系の打撃。相手の避けをつぶしたいときに使おう。カウンターヒットすると相手がダウンする。

投げ技 相手の体力の約3分の1を奪える旋風燕華（⇩⇨⇧⇦P+G or ⇧⇨⇩⇦P+G）はかなり強力なので、いつでも出せるように練習しておこう。旋風燕華を警戒する相手には、空烈天鳳（⬇⇨P+G）や天地頭落（⇨⇦P+G） も使って 投げ分けをすること。

STEP UP 穿冲拳がヒットorガード後の攻防

攻めの要となる穿冲拳は、発生が速く相手の攻撃をつぶしてカウンターヒットしやすい。穿冲拳カウンターヒット後に相手が打撃で暴れるなら、もう一度穿冲拳（飛燕単脚でも可）、立ちガードする相手には投げを狙いたい。穿冲拳ノーマルヒット時は五分の状況になる。この場合は発生の速いPや⇩Pを出して攻めを継続。ガードされたあと、相手が⇩Pを出してくるなら蒼下連捶を出す。中段攻撃で攻撃してくるなら、避け、バックダッシュ、裏圏捶で対処していこう。


◀穿冲拳は、相手の技をつぶすように出そう。

STEP UP 裏圏捶を使った戦い方

裏圏捶は少し体を引いてから技が発生するため、相手のリーチの短い上・中段の打撃技をすかす性能を持つ。さらに、ノーマルヒットでも相手が浮いて空中コンボを狙えるので非常に使い勝手がいい。使いどころは、旋中腿や上歩冲掌を中間距離でガードさせたあとや、肘系の攻撃を食らったあとなど。基本的にこちらが不利な状況から出せばいい。成功すれば相手の打撃をすかしつつ裏圏捶がヒットするので連拳蹬起脚（PPKK）を当ててきっちりとコンボを決めよう。


▲防御手段として使っていこう。

STEP UP 燕陣旋風脚（⇨K+G）を起き上がりに重ねよう

燕陣旋風脚は、回転系の打撃のため避けをつぶせるうえ、上段攻撃ながら下段攻撃にも勝てる。起き上がりや受け身に重ねて相手の打撃をつぶしていこう。起き上がりや受け身のあとに燕陣旋風脚を警戒してしゃがむ相手には、下段投げである燕風輪翔（⇨P+K+G）。ここから飛燕烈脚（⬀KK）がコンボとして確定で決まる。

上級者への道

■上歩掃冲掌（⇨⇦P）で流れを変える

上歩掃冲掌は、回転系を除く大半の上・中段攻撃をさばくことができる。旋中腿をガードされたあとなど、自分が不利な状況で上歩掃冲掌を置いて相手の攻撃を止め、攻守を入れ替えよう。この技がヒットしたあとは、上歩冲掌や燕陣旋風脚で相手の反撃を封じ、攻めの主導権を握るのだ。

■雲手（⬂P+K）の使いどころ

雲手は、中段パンチ・キック系、肘系、膝系などの攻撃を当て身できる技で、自分が不利な状況で使うことになる。旋中腿や穿冲拳をガードされたあとなど、相手が中段攻撃を出してくると読んだときに置いておこう。技のあとはこちらが有利になるので、投げと打撃の2択を仕掛けていきたい。

コンボ

❶ 燕青虎双破→冲拳→連拳蹬起脚
（⬇⇨P）→（PG）→（PPKK） ダメージ67

燕青虎双破がカウンターヒットした場合のみ、全キャラに対して足位置に関係なく決まるコンボ。燕青虎双破のプレッシャーを高めるためにもぜひマスターしておこう。

❷ 上歩冲掌→飛燕弾腿
（⇦P）→（⇨⇨PK） ダメージ66

上歩冲掌がカウンターヒットしたときのみ決まるコンボ。上歩冲掌ヒット後に相手が腹崩れになったのを確認してから⇨⇨PKと入力しても間に合う。落ち着いて入力しよう。

❸ 裏圏捶→連拳蹬起脚
（⬃P）→（PPKK） ダメージ46

❶のコンボと同様に、足位置に関係なく全キャラに決まる安定コンボ。決まると相手をかなりの遠くまで運べるので、リングアウト勝ちを狙いやすいのも魅力的だ。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●虎燕煽脚→雷陰掌打→P→虎燕煽脚
（KK）→（敵ダウン時⬂P）→（P）→（KK）

虎燕煽脚のヒット後に敵がダウンしたら雷陰掌打を当てる。そのあと敵の起き上がりにわざとPをすからせてからすぐに虎燕煽脚を出して…を繰り返す。

●起き上がりに燕青騰空擺脚→虎燕煽脚
（⇨⇨K+G）→（KK）

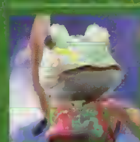
相手の起き上がりに燕青騰空擺脚を重ね、ヒットしたら虎燕煽脚→雷陰掌打というコンボを決める。あとは左の必勝戦術につなげて一気に勝負を決めよう。

KUMITEライバルキャラ（パイ） ホワイトパイ／中間子／三冠パイ

■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
女子高生サユリ	十級	なし	
カンユキ	八級	なし	—
杏菜	六級	なし	—
月月火水木金金パイ（1P）	三級	女帝の花冠	なし（月月火水木金金パイ（1P）を倒した場合にのみ入手）
月月火水木金金パイ（2P）	三級	薔薇色の首飾り	当て身を多用して勝つ
接続失パイ（1P）	一級	紅白腕輪	燕青虎双破→P→燕舞連脚→飛燕烈脚のコンボを決めて勝つ
接続失パイ（2P）	一級	玉石の腕輪	???
小道 虹色（1P）	二段	水晶の首飾り	なし（小道 虹色（1P）を倒した場合にのみ入手）

パイの恥ずかしアイテム



けろっぴ面（消失）
●付く条件．10連敗する
●はずす条件．2連勝する
※巨大なカエルのお面。一見するとカワイイのだが、かなり頭でっかちになってしまうので、ちょっと恐い。



パンダちゃん面（アイテム化）
●付く条件．[illegible]攻撃を食らいまくる
●はずす条件．[illegible] 1勝する
※けろっぴ面よりも多少親しみやすい?

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文 品マン

起き上がり攻撃のつぶし方 相手が起き上がり攻撃を出すと読んだ場合は、燕蹴背転脚（⬃K+G）を重ねてみよう。この技は、重ねるタイミングさえ合えば中・下段の起き上がり攻撃をつぶせるのだ。燕蹴背転脚を相手に意識させたあとは、起き上がりや受け身に中段攻撃と投げの2択を仕掛けて、相手を揺さぶっていきたい。



LAU ラウ・チェン

強力な打撃技を駆使してゴリ押せ!!

コマンド入力難度 ★★★

特徴
●中段攻撃から派生する連係技が豊富
●有効な連係技が多いため、ガードされたあとに攻撃されにくい

基本戦術 中段攻撃からの派生技を意識させ、相手の動きを封じる

ラウは、豊富な中段攻撃と投げの2択で攻め、相手のガードを揺さぶりながら試合の流れをつかむ戦法がメイン。中段攻撃で主力となるのが、鳳凰槍掌や穿脚連環虎掌（⇘KPP）、斜下掌（⇘P）の3つ。とくに鳳凰槍掌（2発目のみが当たったとき）と穿脚連環虎掌の2つは、最後の派生技が上段攻撃の虎槍掌と同じ性能を持ち、ヒットすれば転身双虎掌（P⇦PP）などのバウンドコンボを狙えるという利点がある。


▶中段攻撃を意識させて投げ。これが強力！

■困ったときは、斜上掌or斜下掌からの2択

斜上掌と斜下掌からの派生技は2つあり、1発目をガードした時点で、派生技の最後が中段（PP⇘K）と下段（PPP⇩K）の完全2択になる。ガードされたときのリスクは大きいが、完全2択という利点を生かし、戦術に組み込んでいこう。


◀斜上掌と斜下掌からの派生技は上級者にも通用する

覚えておきたい固有技

斜上掌（⬇⇘P）	上段 ダメージ22	相手の打撃などに合わせて カウンターヒットを狙う技。浮かせたときのコンボダメージが大きいのが魅力だ。
鳳凰槍掌（⇨PP）	中・上段 ダメージ19・20	肘撃（⇨P）始動の連続技で、接近戦で主力となる技。2発目を出すときに若干ディレイが利く。2発目は酔い覚まし技【※1】
順歩連掌（⇘⇘PP）	中・上段 ダメージ22・21	中間距離から大きく踏み込み、中段→上段へと派生する技。1発目がヒットすれば、そのあとの派生技（⇘PPPP）まで連続ヒットする
連環掌（⇘PPP）	中・上・上段 ダメージ13・10・12	攻撃の主軸に使える技。相手がしゃがみガードしていると、1発目の斜下掌で相手のガードを崩し、そのあとのPが連続ヒットする。
虎槍掌（⇦⇨P）	上段 ダメージ24	発生が速く 起き上がり攻撃をガードしたあとの反撃技として使える技。ヒット後は、右の❸のようなコンボが狙える。
燕子掌（P+K）	中段 ダメージ20（タメ時40）	相手の起き上がりなどに使うと有効な技。タメて出すことで、ガード状態の相手をよろけさせることが可能だ。
双虎烈把（⇘P+K）	中段 ダメージ30	ノーマルヒットでも空中コンボが狙える浮かせ技。出始めの姿勢が低いため、タイミングが合えば相手の上 中段攻撃をすかせる。
腿登裏旋脚（立ち途中K）	中段 ダメージ30	しゃがみ状態から立ちあがるモーション中にKを押すことで発生する。横転受け身を取ったあとに出すと、非常に効果的
地掃腿（⇨⇩K）	下段 ダメージ25	半回転系の下段攻撃 出始めの姿勢が低くなるため、相手の中段攻撃をすかしやすい。バックダッシュ後に使用するのも1つの手。

投げ技 柳手掛倒（⇦⇩P+G）からのコンボ（右の❸参照）は最もダメージが多い。これをメインにしつつ、次にダメージが高い転身巴陋掌（⇦⇨P+G）と大地倒襲（⇘⇘P+G）の2つを折り混ぜよう。壁際に相手を追い込んだときは、雷震入林（⇨P+G）から壁コンボ（PPPK）を狙っていきたい。

STEP UP 燕障旋風脚（⇦K+G）の使いどころ

ラウの腹側に避けつつ、全回転の上段攻撃を繰り出す燕障旋風脚。足位置が平行のときに限り、⇩Pや肘撃などをガードされた不利な状況から使っても、相手のPや肘を避けつつダメージを与えることができる。欠点は、相手が下段攻撃を出してくると燕障旋風脚がつぶされてしまい、ガードされると背後投げが反撃技として確実に決まってしまうこと。だが、不利な状況を打開するのに適した技なので、相手の連係に割り込むときなどは多用してもいい。


◀相手が攻めてきそうなところに置こう。

STEP UP 騰空斜掌（上昇中P）と烈火虎尖脚（上昇中K）について

肘撃（⇨P）や穿脚中掌（⇘KP）をガードされると、相手は派生技を意識して⇩Pなどで連係を止めにくることが多い。このとき、ジャンプ攻撃の騰空斜掌or烈火虎尖脚を使えば、⇩Pを迎撃することが可能だ。とくに烈火虎尖脚はヒット後に虎槍掌が確定し、そのあとコンボへとつなげられる。若干出すのが難しいが、トレーニングなどで練習して、いつでも出せるようにしておきたい。



▲穿脚中掌をガードされたら、⇩Pを読んで烈火虎尖脚。多用せず、ピンポイントで狙おう。

STEP UP 起き攻めは燕旋蹴（⇩K+G）を活用すること

相手が受け身を取ったときの選択肢は、旋中腿（⇘K）と燕旋蹴と投げの3つが有効。横転受け身にも対処できる全回転下段攻撃の燕旋蹴を中心に使用し、相手が下段ガードをしてくるようになったら、中段攻撃の旋中腿を使うのがいいだろう。相手が旋中腿をイヤがり、立ちガードしがちになったら、投げを狙うというのも有効な手段だ。

上級者への道

■斜上掌を硬化にヒットさせたら…

相手の技の硬化に斜上掌をヒットさせたり、カウンターヒットさせると、浮かせ技の連環虎燕掌まで連続ヒットする。ここからは、下記の❷のコンボを狙える。だが、少しでも入力が遅いと連環虎燕掌が連続ヒットしない。狙いどころは、ジャッキーのエルボーバックナックルなどの派生技をすかしたときなど。

■バックダッシュを混ぜて戦え！

肘撃や斜下掌は、ガードされると不利な状況になるが、派生技があるので、バックダッシュと強引に攻める2つの選択肢を混ぜてもいい。バックダッシュに関しては、鳳凰槍掌ヒット時など、ラウ側が若干不利な状況で使うのも1つの手。相手の打撃をすかしたあとは、硬化に打撃をたたき込もう。

コンボ

❶ 双虎烈把→連掌転身掃脚
（⇘P+K）→（⇘PPP⇩K） ダメージ74

重量級以外のキャラには、足位置に関係なくノーマルヒットで決まるコンボ。重量級には、足位置平行なら連掌旋風腿（⇘PPK）。ハの字なら連掌転身掃脚でOK。

❷ 連環虎燕掌→連蹴旋風
（⬇⇘P⇘P+K）→（KK） ダメージ77～

斜上掌を硬化にヒットさせ、連環虎燕掌へつなぐコンボ。足位置に関係なく全キャラに決まるが、ハの字状態のジェフリーには、2発目にディレイをかける必要がある。

❸ 柳手掛倒→虎槍掌→転身双虎掌
（⇦⇩P+G）→（⇦⇨P）→（P⇦PP） ダメージ68

全キャラに決まる柳手掛倒からのコンボ。ただし、相手がよろけ回復を行わないと、虎槍掌がすかる場合がある。回復を行わないと読んだときは、鳳凰槍掌を出していこう。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●燕子掌（最大タメ）→虎槍掌→各種コンボへ
（P+K）→（⇦⇨P）

相手の起き上がりに合わせて燕子掌（最大タメ）を重ねると、ヒットするか、よろけさせる。よろけた場合は虎槍掌が確実に決まり、コンボが狙える。

●柳手掛倒→飛燕転身掌からのコンボ
（⇦⇩P+G）→（⇦⇦P）

⇩Pヒット後など、有利な状況から柳手掛倒で投げたあとは、高確率で飛燕転身掌が決まる。あとは飛燕連掌（⇦⇦P⇩P）につなげて、コンボを狙おう。

KUMITEライバルキャラ（ラウ） 水性ラウ　浮きます浮きます　芸無戦士

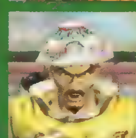
■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
Mr.連コイン	九級	なし	
髭たくあん	七級	なし	
松コウ	五級	なし	
異形のラウ（1P）	二級	なし	
異形のラウ（2P）		大鷲の肩当て	京劇面を装備して 複数回投げ抜けを成功させて勝つ
ラーメン大臣（1P）	一級	橙胴のスネ当て	京劇面を装備して リオンの撲歩→横投げ&撲歩を食らいまくって負ける
ラーメン大臣（2P）		なし	—
平成弁慶（1P）	二段	木精のスネ当て	横投げを多用して勝つ
平成弁慶（2P）		ほむらのスネ当て	全種類の投げを決めて勝つ

ラウの恥ずかしアイテム



大顔面（消失）
●付く条件 10連敗する
●はずす条件 2連勝する
※中国の祝いごとなどで用いられる、ハリボテでできたバカでかいお面。これを装備した相手に負けるとくやしさ倍増。



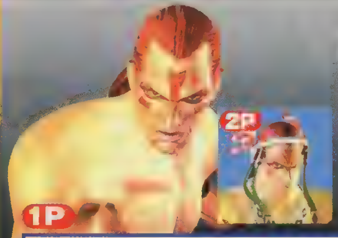
中華ドンブリ（アイテム化）
●付く条件 攻撃を何度もガードor避けられて負ける
●はずす条件 出した攻撃の50%以上をヒットさせて勝つ
※料理人でもあるラウを象徴する一品？

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常のアイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文 笑洲家

【※1】「酔い覚まし技」とは、各キャラに設定されている、シュンの飲酒量を減らすことができる技のこと。

避け攻撃の使い方 ラウの避け攻撃である向側避虎燕掌（⇧or⇩方向避け中P＋K＋G）は、カウンターヒットさせると相手を腹崩れにさせることができる。ここから、連掌転身掃脚へつなぐことが可能。発生は遅いものの避け攻撃であるため、相手の直線的な打撃を読みきったときなどには使ってもいい。



WOLF ウルフ・ホークフィールド

防御を固めてから一発を狙え!

コマンド入力難度 ★★★★

特徴
●直線的な技が多く、全体的に与えるダメージが大きい
●固有技の発生は遅め

基本戦術 技の発生が遅いので防御が主体 ガードしてから2択を仕掛けろ!!

ウルフの固有技は全体的に発生が遅いため、ガード後の2択や、P、⇩Pといった比較的発生が速く、スキの小さい技で攻めるのが基本となる。このとき、技のヒットorガードを確認することが重要だ。ヒット時は、投げやニーブラストといった大ダメージを与えられる技を狙っていくのがベスト。⇩Pをガードされたときは、避け投げ抜けや立ちガードなどの選択肢で対処しよう。


◀3方向の投げをバランスよく使い分けよう。

■中間距離の戦い方について

中間距離でメインになるのは、フェイスリフトキック（⇘K）とグリズリーラリアット。リーチが長く、中段と下段の2択を迫ることができる。相手の突進を読んだ場合は、発生の速いエルボーバットを先に置いておくような感じで使用。これで、相手の行動をある程度制限できる。


◀ときには強引にニーブラストで暴れるのも有効。

覚えておきたい固有技

技	段・ダメージ	解説
エルボーバット（⇦P）	上段 ダメージ20	ヒットすると相手は受身不可能。このあとは、ダブルクロー（相手ダウン中⇧P＋G）が確定するほか、各種コンボが狙える。
レベルバッククラッシュ（P+K）	上段 ダメージ30（タメ時30）	相手の起き上がりを攻める際に効果的。タメて出せばガード状態の相手をよろけさせられる。よろけ後はボディーブローが有効。
バーティカルアッパー（⬇⇘P）	中段 ダメージ22	有利な状況から相手の打撃の暴れを読んで使う。カウンターヒット時、相手は尻もち状態になり、ボディーブロー→下段投げが狙える。
ボディーブロー（⇨P）	中段 ダメージ18	ニーブラストよりも発生が速く、カウンターヒット（硬化カウンター含む）すればドラゴンフィッシュブロー（⇨PP）までつながる。
スクリューフック（⇨⇘⇩⇙⇦P）	中段 ダメージ20	1発目をガードされると、投げで反撃されてしまう。だが、しゃがみ状態の相手にヒットさせれば、よろけさせることができる
ショートショルダー（⇦⇨P+K）	中段 ダメージ30	相手がニーブラストに対するさばき技を持っている場合、代用として使用する。ここからも各種空中コンボを狙うことができる。
グリズリーラリアット（⇘P+K）	中段 ダメージ20	半回転系の下段攻撃で、ウルフの背中側に避けようとする相手に有効。ヒットすれば相手はダウン状態になる。
ニーブラスト（⇨K）	中段 ダメージ30	2択で使用する主力技。ヒットすれば空中コンボを狙えるが、ガードされると相手のP（重量級、ベネッサ除く）や投げで反撃される。
ロードロップキック（⇨⇩K）	下段 ダメージ20	相手の上段攻撃に合わせて使用するのが最も効果的。カウンターヒットで相手はダウン状態になり、ダブルクローやダウン攻撃が確定。

投げ技 ジャイアントスイング（⇦⇙⇩⇘⇨P＋G）は、受け身を取られると60or80しかダメージを与えられないが、壁にぶつければ受け身不可能となりダウン攻撃が入りやすい。ペンデュラム・ラリアット（⇨⇘⇩⇙⇦P＋G P＋G）からは、ダウン攻撃と振り向いてからのダブルクローが決まる。

STEP UP 相手の避け投げ抜けへの対処法

避け投げ抜けを使用されると、相手の技をガードしたあとの選択肢（投げと打撃の2択）が回避されやすくなる。これに対応するには、すぐに技を出さずに、少し待ちつつ相手の行動を見るなどしてから、技を出すタイミングを変えるのがベスト。遅めに打撃を出せば、相手の避けの硬化にヒットし、避けをつぶせるのだ。


◀有利な状況から様子を見るといった感じ。

STEP UP ローパンチカット（⇩P+K）の狙いどころ

下段パンチ系の技を当て身できるローパンチカットは、相手の⇩Pを読んで使うのが基本。失敗してモーションが出ても、スキが小さく即座に⇩Pなどを出せば、相手の打撃を止めることができる。さばきに成功すれば、突き飛ばした状態と裏に回った状態のどちらからでも、エルボーバット→ダウン攻撃が決まる。


◀読み勝てば、ダメージ45以上を奪える。

STEP UP 受け身にはキャッチ（⇨P+G）とトーキックスタナー（⇦K+Gヒット中P+G）

空中コンボ後に相手が受け身を取った場合は、起き上がるところにキャッチ投げを重ねるのがベスト。タイミングが合えば、相手の上・中段攻撃と避けを一切無視してつかむことができる。ただし、相手がしゃがんでいるとすかってしまうので、このときはトーキックスタナーで対処しよう。1発目の⇦K＋Gがヒットした瞬間にP＋Gを押せば、連続技として投げが決まる。


▲投げるタイミングは少々難しい。

上級者への道

■不利な状況からの選択肢

⇩Pをガードされたときやロースマッシュ（⇩K）ヒット後など、ウルフが若干不利な状況からは、ガードか避け投げ抜けガードが基本。だが、そこからは単なる避けを使用し、そこからジャイアントスイングとニーブラストを狙いたい。相手の直線的な打撃には避けが成功しやすく、確実に技をたたき込める。

■ジャイアントスイングについて

ジャイアントスイングのダメージには80と100の2種類があり、コマンド入力が速いと後者のダメージとなる。ダメージ100の場合は画面のアングルが切り替わるので、覚えておこう。ちなみに、コマンド入力が遅いジャイアントスイングは、最速入力時よりも投げ間合いが広くなる。

コンボ

❶ ニーブラスト→トーキックサイド（⇨K）→（⇦K+GK） ダメージ56

ノーマルヒットから全キャラに決まるコンボ。ダメージはイマイチ低いが、さまざまな状況から安定して決まるのが魅力。まずは、このコンボをマスターしよう。

❷ ニーブラスト→P→エルボーバット→大ダウン攻撃orダブルクロー（⇨K）→（P）→（⇦P）→（⇧Por⇩P+G） ダメージ82

ノーマルヒットなら軽量級、カウンターならジャッキーにまで決まるコンボ。アキラや重量級にカウンターヒットした場合は⇨K→P→⇨K（ダメージ65）というコンボに切り替えよう。

❸ エルボーバット→スクリューラリアット（⇦P）→（⇨⇘⇩⇙⇦PP） ダメージ46

ジェフリー以外のキャラには安定して決まるコンボ。足位置がハの字のときのジェフリーには、エルボーバット→大ダウン攻撃（ダメージ45）というコンボに切り替えよう。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●ローリングソバット→ボディーブロー（⇨K+G）→（⇨P）

ローリングソバットをヒットさせると相手はよろけ状態になり、ボディーブローが高確率でヒット。相手が腹崩れの状態になり、下段投げなどが確定する。

●ショルダータックル（最大タメ）→スクリューラリアット（⇦⇨P）→（⇨⇘⇩⇙⇦PP）

相手の起き上がりに最大タメのショルダータックルを重ねると、ガードした相手はよろけ状態になる。このときスクリューラリアットが決まる。

KUMITEライバルキャラ（ウルフ） 白狼 ｜ ショコラ ｜ 坊やウルフ

■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
日陰のウイリー	十級	なし	
狼人なり	八級	なし	—
星☆イカス	五級	なし	
落下星	三級	なし	—
マッチョたくあん（1P）	一級	スリムサングラス	？？？
まるごしウルフ（1P）	二段	フルバンテージ	プロレスマスク（ファイアータイガー）を装備してガードしまくり勝つ
まるごしウルフ（2P）	二段	スネークブレスレット	複数回投げ抜けを成功させて勝つ

ウルフの恥ずかしアイテム



パーティーグッズ（消失）

●付く条件．相手に横投げされまくって負ける
●はずす条件 [illegible]以上行って勝つ
[illegible]



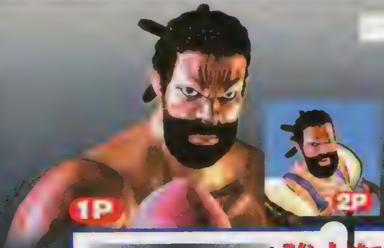
ダンディダディ（消失）

●付く条件：10連敗する
●はずす条件：2連勝以上する
※こちらもパーティーグッズとして有名な、半透明のおじさんのマスク。ヒゲがチャームポイント。

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文 ロマンドラマ（クリティカル）

フロントロールキック（⇦⇨K+G） フロントロールキックはダメージ30の中段攻撃だが、相手がダウンしているところで使うと、ダウン攻撃になる技。このとき与えるダメージは18。上記のニーブラスト→P→エルボーバットからの大ダウン攻撃を避ける相手には、大ダウン攻撃のところをフロントロールキックに変更して、確実にダメージを奪おう。



JEFFRY

威力バツグンの2択で相手を圧倒!

ジェフリー・マクワイルド

コマンド入力難度 ★

特徴
- ●単発の打撃と投げで大量のダメージを奪える
- ●ほとんどの打撃技が直線的で避けに弱い

基本戦術 強力な中段攻撃と投げの2択で一気にダメージを与えろ!!

ジェフリーは、打撃からの強力なコンボとダメージの大きい投げという、シンプルかつ強力な2択をかけていくことが対戦時の基本となる。打撃は、ヒット後のコンボで大ダメージを奪えるニーアタックを、投げは、ダメージの大きいフロントバックブリーカー（⇦⇨⇨P＋G）やスプラッシュマウンテン（⇘⇘P＋G）をメインに使う。相手の中段攻撃をガードしたときや、こちらのPや⇩Pがヒットしたときに、打撃と投げの2択を迫っていこう。中間距離では、エルボースタンプを相手の技をつぶすような感じで出していきたい。この技を相手が立ちガードしがちになったところを、ダッシュして投げるのだ。



▶相手の投げを読んだときも積極的にニーアタックでダメージを奪っていこう!

■ニーハンマーで相手の技に割り込む

リオンの穿陰掌（⇨P）やカゲの肘打ち（⇨P）などのスキの少ない技は、ガードしてからニーアタックで反撃しようとすると、相手の⇩Pでつぶされてしまう。こういった状況では、発生が速いニーハンマーを出して相手の⇩Pをつぶしていこう。

覚えておきたい固有技

ケンカフック（⇦⇨P）	上段 ダメージ30	半回転系の打撃でジェフリーの背中方向への避けをつぶせる。下段攻撃をつぶせる性能も持ち、ヒットするとコンボ❸が決まる。
エルボースタンプ（⇦P）	中段 ダメージ20	中間距離で使用する。ヒット後は大ダウン攻撃かデビルリバースクロー（敵ダウン時に⇩P＋G）のどちらかが確実に決まる。
ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨PP）	中・中段 ダメージ19・19	中間距離で突っ込んでいくときか、コンボで使用する技。1発目がしゃがんでいる相手にヒットすると、よろけさせることが可能。
ニーアタック（⇨K）	中段 ダメージ32	接近戦での主力技で、空中コンボの始動技として使用。ガードされるとPや投げによる反撃を受けてしまう。
トルネードパンチ（⇦⇨⇨P）	中段 ダメージ35	中間距離で使用する技。相手の立ちガードを崩すことが可能で、そこからは打撃と投げの2択を迫っていこう。
ミドルヘルスタッブ（⇨P＋K）	中段 ダメージ20	リーチが長く　中間距離で使う技。ヒットすると相手が腹崩れになり、下段投げやコンボが確定で決まる。
バーティカルアッパー（⬇⇘P）	中段 ダメージ22	⇩Pヒット後に出すのが基本。カウンターヒットすると相手が尻もち状態に。そのあとはエルボースタンプと投げの2択を仕掛けよう。
ニーハンマー（⇦KP）	中・上段 ダメージ16・15	相手の連係に割り込んでいくときに使用する。1発目がヒットすれば2発目まで必ずヒットする。出すときは2発目まで入力しよう。
ダッキンググロー（⇩K＋G）	下段 ダメージ21	相手のPに合わせて使う。カウンターヒット時はこちらが有利で、そのあとは⇩Pを出してから投げと打撃の2択を仕掛けよう。

投げ技 ダメージの大きいスプラッシュマウンテンとフロントバックブリーカーを主に使用。この2つを警戒する相手には、スパインバスター（⇩P＋G）を使用して投げ分けていくといい。またボディーリフト（⇦P＋G）で相手が壁にヒットしたあとには、1　2　アッパー（PPP）がコンボで決まる。

STEP UP ダブルアッパー（⇘PP）について

ダブルアッパーは1発目がヒットすると必ず2発目がヒットし、相手を浮かせる性能を持っている。この技がヒットしたあとにすぐダッシュエルボーアッパーを出せば、コンボが決まる（ウルフとジェフリー以外のキャラにのみ）。ダブルアッパーをガードして投げにくる相手には、派生技であるコンボケンカアッパー（⇘PP⇘P）を出すのがオススメ。避けを多用する相手にも、避けたあとの硬化に合わせてダブルアッパーをヒットさせていこう。



◀起き上がりにもダブルアッパーを重ねよう。

STEP UP メガトンフィストドロップ（⇙P+K）から下段投げを狙え!!

ミドルヘルスタッブと同様に、メガトンフィストドロップがヒットしたあとは、下段投げが確定。マシンガンニーリフト（⇩⇨P＋K＋G）が決まれば合計で体力の約半分を奪えるメガトンフィストドロップはミドルヘルスタッブに比べて、ヒットしてから下段投げが決まるまでの間隔が短いため、相手は投げ抜けしにくい。さらに、ガードされても確定の反撃技がないのだ。この技をガードされたら、逆2択や避け投げ抜けを活用して相手の反撃に対処しよう。



◀ヒット確認後、すぐに下段投げを入力!

STEP UP トルネードハンマー（⇨⇦P）で避けをつぶせ!

ニーアタックに代表されるジェフリーの主力技は、直線的な打撃技であるため相手に避けられやすい。そこで使いたいのが、回転系の上段攻撃であるトルネードハンマー。この技は避けをつぶせるうえに、カウンターでヒットしたあとはエルボースタンプが確実にヒットするのだ。ノーマルヒットした場合は、打撃と投げの2択を迫っていこう。

上級者への道

■相手の⇩Pを誘って下段投げ!

ジェフリーは⇩Pとダッシュエルボー（⇨⇨P）を出してから立ちガードすると、その直後に相手が出してきた⇩Pをすかすことができる。対戦中に⇩Pやダッシュエルボーを相手にガードされたらすぐに立ちガード。そして相手の⇩Pがすかったのが見えたら、すぐに下段投げ。これも戦術に取り入れよう。

■スプラッシュマウンテン後の2択

スプラッシュマウンテンを決めたあと、相手が横転起き上がりをするのが見えたら、ライデンドロップ（⇧K＋G）を決めよう。相手がそれ以外の行動で起き上がろうとした場合は、ストンピング（相手ダウン時⇘K）が決まる。要は相手の起き上がりに対して、2択が成立しているということだ。

コンボ

❶ ニーアタック→⇩P→ダッシュエルボーアッパー
（⇨K）→（⇩P）→（⇨⇨PP） ダメージ70

ニーアタックがノーマルヒットしたときは、ウルフとジェフリー以外のキャラに確定。ウルフとジェフリーには、ニーアタックがカウンターヒットしたときのみコンボが決まる。

❷ ニーアタック→P→キリングトーキックハンマー
（⇨K）→（P）→（KKP） ダメージ102

ニーアタックがカウンターヒットしたときのみ、アキラ、ウルフ、ジェフリー以外のキャラに決まるコンボ。アキラにはニーアタック→キリングトーキックハンマーが決まる。

❸ ケンカフック→キリングトーキックハンマー
（⇦⇨P）→（KKP） ダメージ84

ケンカフックがノーマルorカウンターヒットしたあと、ジェフリー以外のキャラに足位置に関係なく決まるコンボ。コマンドが簡単なうえにダメージが大きいのが魅力。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●起き上がりにトルネードパンチを重ねる（⇦⇨⇨P）

CPUの起き上がりにトルネードパンチを重ねてよろけさせるというパターンをひたすら繰り返す。リングアウト勝ちを狙える壁のないステージで有効。

●エルボースタンプ→デビルリバースクロー→ヒールドロップ→ダッシュ投げ（⇦P）→（敵ダウン時⇩P+G）→（⇨K+G）→（各種投げ）

デビルリバースクローで起こしたあとにヒールドロップを重ねると、CPUがよろける。そこにダッシュから投げを決めるのだ。

KUMITEライバルキャラ（ジェフリー） 100tジェフ　天敵ジェフリー　ジェフリー改

■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
盆バージェフリー	九級	なし	
翔平	八級	なし	
何処吹ク!ジェフリー	五級	なし	
異形のジェフリー（1P）	二級	パイレーツバンダナ	なし（異形のジェフリー（1P）を倒した場合にのみ入手）
貧乏ジェフリー（1P）	一級	スネークブレスレット	低い級のとき、エクセレント勝ちする。投げ抜けしまくりで出るかも?
貧乏ジェフリー（2P）		なし	
ムキムキで御免（1P）	二段	ルビーブレスレット	なし（ムキムキで御免（1P）を倒した場合にのみ入手）
ムキムキで御免（2P）		ラブラブドクロ	横投げを多用して勝つ

ジェフリーの恥ずかしアイテム



スカルマスク（消失）
- ●付く条件．10連敗
- ●はずす条件．2連勝

※ホラーな感じのドクロ型マスク。でもジェフリーには似合っているかも……? アイテム化しないのが残念。



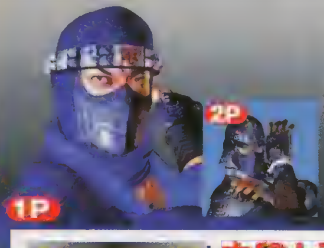
スキンヘッド（アイテム化）
- ●付く条件　1試合中に6回以上相手に投げ抜けされる
- ●はずす条件　1試合中に投げを5回決め、2回以上投げ抜けされないで勝つ

※恥ずかしアイテムにしては似合いすぎ。

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文：品マン

スレットスタンスからの派生技 スレットスタンス（P＋K＋G）からは、上段パンチを相手がガードした場合に投げが決まるヘビィニーストライク（P＋K＋GP（ガード時）⇨P＋G）と、中段攻撃であるカウンタートーキック（P＋K＋GK）に派生する。立つ相手には前者を、しゃがむ相手には後者を出していこう。



KAGE 影丸

素早い動きと構えで相手を幻惑

コマンド入力難度 ★★★

特徴
●弧延落からのコンボでリングアウト勝ちが狙える
●打撃の性能は優秀だが、一撃で大ダメージを与えるものが少ない

基本戦術 中段と下段、投げを振り分けるオーソドックスな戦い方が中心

Pや⇩Pから、肘打ち（⇨P）と投げの2択を迫るという、スタンダードな戦法が基本となる。とくに投げは、弧延落（⇦P+G）からのコンボが強力なため、常に狙っていきたい。だが、スキの大きい技をガードしたあとに狙っても、投げ抜けされることが多いので、とことん打撃を意識させたあとや、バックダッシュ、避けからなど、相手の意表を突く状況から狙ってみるといいだろう。


◀スキのない裏旋蹴りで背を向けてから。


◀避けかGで正面を向いて投げるのも手だ。

■風閃刃（⇘P）の使いどころ

風閃刃は上段攻撃をすかす性能を持っているため、相手のPを読んだときや、中段から上段へ派生する技の上段部分をすかしてヒットさせるのが有効だ。相手の投げを読んだときも積極的に使いたい。ただし技の発生があまり速くないので、肘打ちや烈掌螺旋撃との使い分けがポイントになる。

覚えておきたい固有技

風閃刃（⇘P）	中段 ダメージ16	上段攻撃をすかす性能を持ち、ノーマルヒットからでもコンボを狙えるのが魅力。ガードされても反撃技を食らわないのも○。
岩暫破（⬇⇘P）	中段 ダメージ15	発生が速く リーチが長いため、中間距離からの牽制技として重宝する。ガードされても確定する反撃技はない
旋風刃（⇩P+K）	中段 ダメージ16	上段攻撃をすかす性能を持つ。モーションが見分けにくく奇襲技として使えるほか、ラウンド開始時にも意外な強さを発揮する。
小太刀抜き（⇦K）	中段 ダメージ18	さばき性能を持つ中段攻撃。技を出したあとは背後状態となる。この状態から避けを使い、相手の打撃を誘ってカウンターを狙おう
旋蹴り（⇩K+G）	中段 ダメージ30	主に、接近戦や中間距離でダウンを奪いたいときに使用する。相手をよろけさせたあとの2択攻撃に使うのも有効だ
浮身膝蹴り（⬇⇨K）	中段 ダメージ38	弧延落や順逆自在（⇨P+G）後のコンボで使用する。こちらが有利の状況なら相手の⇩Pをすかしやすい。
裏旋蹴り（⇦⇦K）	上段 ダメージ24	⇩Pヒット後などの有利な状況から使えば、相手の肘などをすかして攻撃できる振り向き攻撃。ガードされてもカゲ側が有利
龍尾閃（⇦⇦K+G）	下段 ダメージ19	リーチが長くカウンターヒット後はダウン攻撃、通常は裏手刀（敵背後時⇩P）が安定して決まる。上段攻撃につぶされるのが難点
身揚蹴（敵背後時P+KK）	中・中段 ダメージ10·26	背後状態からの主力技。1発目がカウンターヒットor硬化にヒットすると、2発目までつながる。その後はダウン攻撃を決めよう

投げ技 主力は弧延落。さまざまなコンボが狙え、状況によってはリングアウト勝ちも狙える。投げたあとに踵落とし（敵ダウン中⇘K）が決まる刀霞（⇘P+G）や、浮霞（⇦⇩P+G）も、まずまずのダメージを期待できる。弧延落を決めていくためにも、投げ分けが重要になってくるだろう。

STEP UP 烈掌螺旋撃（PP⇦P）について

接近戦の主力である烈掌螺旋撃は、ガードされてもカゲ側が有利な状況になる優秀な技。ここからは、⇩Pと肘打ち、投げと浮身膝蹴りの4つが攻めの基本になる。とくに浮身膝蹴りは相手の⇩Pをすかしてヒットするので、⇩Pを読んだときには積極的に出していきたい。なお。烈掌螺旋撃は、3発目をしゃがんですかされることがあるので、このような相手にはP→肘打ちという連係を使い、相手をよろけさせよう。


◀1発目を側弾（⇖P）にすればダメージ増。

STEP UP 葉隠流 陽・十文字構え中の技の使いどころ

肘打ちなどから移行できる葉隠流 陽・十文字構えからは、Pや肘などをさばく葉隠流 陰・水月砲（葉隠流 陽・十文字構え中P＋K）と 下段攻撃をつぶす葉隠流 陽・飛猿（葉隠流 陽・十文字中構え中K＋G）が有効。前者ヒット後はP＋Kを押しっぱなしにしておいて構えを解除し、風刃裏水車（⇩P＋K P）。後者ヒット後は葉隠流 陰・鎌鼬（葉隠流 陽・十文字中PKK）が決まる。

Pや肘には…葉隠流 陰・水月砲
⇩Pには……葉隠流 陽・飛猿
膝には………十字弾拳（P）

STEP UP 葉隠閃刃（避け中P+K+G）は緊急回避に!!

葉隠閃刃は、肘打ちや中蹴り（⇨K）などをガードされたあとなど、不利な状況から使うと威力を発揮する。相手の2択を受けてしまう状況で、緊急回避として使うと有効だ。ノーマルorカウンターヒット時や遠距離のしゃがみガードに当てると相手はダウンし、近距離しゃがみガード時に当てるとよろけさせる。ダウンさせた場合は相手の起き上がりを攻め、よろけさせた場合は烈掌螺旋撃（PP⇦P）などで攻めを継続するといいだろう。

上級者への道

■曲輪蹴り（⇦⇨K）について

半回転系（カゲの背中側へのみ避けられる）の打撃で、立ちガードを崩す性能を持つ曲輪蹴りは、相手の起き上がりに使うと効果的だ。ガードを崩したあとは身揚蹴や半月蹴り（敵背後時⇩K）を狙い、一方、相手の起き上がり攻撃をつぶした場合は、散弾螺旋裏蹴り（PP⇦PK）やP→風刃裏水車が決まる。

■葉隠流 陽・地龍からのコンボについて

葉隠流 陽・地龍（葉隠流 陽・十文字中P＋K＋G）は、相手の中段Kを当て身できる技。これを決めたあとはGで構えを解き、下の❷で紹介している円月蹴りからのコンボを狙うこと。このほかにも、流影転（葉隠流 陽・十文字中⇧or⇩）でカゲの軸足側に移動してから、奈落落とし（⇨⇩⇘PK）などが決まる。

コンボ

❶ 弧延落→浮身膝蹴り→P→斧旋連脚→影刃
（⇦P+G）→（⬇⇨K）→（P）→（⇨K+G）→（⇨⇩⇘P） ダメージ73

全キャラに決まるコンボ。影刃後に受け身を取られると不利な状況になるので、最後の影刃を擂り蹴り（⇩K）に変えて、相手の起き上がりを攻めることをを重視してもいいだろう。

❷ 円月蹴り→⇩P→影刃
（⇗K+G）→（⇩P）→（⇨⇩⇘P） ダメージ58

アキラと重量級以外のキャラに決まるコンボ。足位置がハの字のときは、アキラと重量級を除くキャラに円月蹴り→⇩P→螺旋裏蹴り（⇦PK）が決まる（ダメージ63）。

❸ 風閃刃→P→影刃
（⇘P）→（P）→（⇨⇩⇘P） ダメージ48

足位置に関係なく、全キャラに決まるコンボ。風閃刃が足位置平行時にヒットしたときは、最後の影刃を水車蹴り（⇖K+G）に変えて、ダメージアップを図っていきたい（ダメージ54）。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●円月蹴り→⇩P→各種投げ
（⇗K+G）→（⇩P）

相手の起き上がりなどに円月蹴りを重ねてガードさせる。このあと、⇩Pを出すと高確率でヒットし、投げが決まりやすくなる。

●各種投げ→飛延弾
（敵ダウン中⇧P）

カゲの持つすべての投げから狙うことが可能。ただし、ジャッキーとサラの2人は特殊な起き上がり攻撃を持っているため、すかることが多いので注意。

KUMITEライバルキャラ（カゲ） われにてきなし 光あるところ 牙

■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
ピッキー村長	十級	なし	―
ダークたくあん	七級	なし	―
キハタク	五級	なし	―
忍忍（1P）	三級	にぎりめし	避け攻撃を多用して勝つ
忍忍（2P）	三級	鋭断の腕輪	5連勝
ダイニングキッチン（1P）	一級	黒色眼鏡	1Pカラーで上段投げ抜けを複数回成功させて勝つ
ダイニングキッチン（2P）	一級	なし	―
湾岸カゲ（1P）	二段	忍の額当て	なし（湾岸カゲ（1P）を倒した場合のみ入手）
湾岸カゲ（2P）	二段	炎頭紋	なし（湾岸カゲ（2P）を倒した場合のみ入手）

カゲの恥ずかしアイテム



りすさん（アイテム化）
[illegible]



うさぎさん（アイテム化）
●付く条件 [illegible]
●はずす条件 受け身を（2×ラウンド数）回以上して勝つ
[illegible]
条件がカンタンなのでぜひ入手したい。

※本誌中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文 ショウスケ 協力 闇よだれ

円月蹴りからのコンボ補足 重量級に円月蹴りを決めたときのコンボは以下のとおり。足位置平行時は、ウルフには円月蹴り→葉重ね（✚キーを⬅に入れ続けた状態でPK）、ジェフリーには円月蹴り→斧旋連脚→踵落としが決まる。足位置がハの字のときは、円月蹴り→影刃がベストだ。





SARAH サラ・ブライアント

華麗な足技で怒涛の攻めを展開!

コマンド入力難度 ★★★

特徴 ●発生の速い技で切れ目なく攻めることができる
●浮かせ技や回転系の打撃などがそろっていてバランスがいい

基本戦術 スピーディな2択で相手のガードを揺さぶろう

全キャラ中、最速の部類に入るPをはじめ、性能のいい技を数多く持っているサラ。対戦時はP（ガードされても可）や⇩Pのヒット後に、エルボーサイドチョップと投げによるスピーディな2択を迫っていくのが基本となる。ドラゴンスマッシュキャノンやニーキック（⇨K）からのコンボで、体力の3分の1を奪える攻撃力の高さも、相手にとってはかなりの脅威だ。相手の技をつぶすようにしてドラゴンスマッシュキャノンを当てていき、それを警戒して立ちガードしがちになった相手には、積極的に投げを狙っていこう。



▶エルボーサイドチョップの2発目をしゃがむ相手には、再度⇩Pを出すと効果的。

■中間距離をスピンエッジキックで制せ!

少し離れた間合いでは、スピンエッジキック（⇦K＋G）を足の先が当たるように出そう。ヒットしたらダウン攻撃が確定で決まる。ガードされても相手と距離が離れているので仕切り直しの状態になる。このあとは、バックダッシュから再びスピンエッジキックやレッグスライサーを出して、近づく相手の動きを封じよう。

覚えておきたい固有技

技名	判定・ダメージ	解説
セットアップコンビネーション（⇙PK）	上・上段 ダメージ12・20	1発目の発生が速く　主に反撃技として使用する。2発目は上段だが下段攻撃をつぶす特性を持っている。
エルボーサイドチョップ（⇨P⇨P）	中・上段 ダメージ16・12	接近戦の主力技。P（ガードされても可）や⇩Pヒット後の有利な状況で、2発目まで出しきる感じで使っていくといい。
ダブルジョイントバッド（⇨PK）	中・中段 ダメージ16・25	反撃技で使うのが基本。エルボーサイドチョップの2発目を⇩Pで止めてくる相手には、⇨Pから2発目のKをディレイで出そう。
フルスピンヒールキック（⇧K）	中段 ダメージ25	相手の起き上がり攻撃をつぶすときに使用。ヒット後は空中コンボが決まる。ガードされると投げによる反撃を確定で食らう。
ドラゴンスマッシュキャノン（⇗K）	中段 ダメージ30	相手を浮かせて空中コンボにつなげる技。相手の投げを読んで出すと効果的。同じ性質の技としてニーキックがある。
ライジングニーダブル（⬇⇨KK）	中・中段 ダメージ30・19	スキの大きい下段攻撃への反撃技として使用する。相手の上段攻撃をすかして打撃を当てるときにも重宝する技でもある。
ラウンドキック（⇧K＋G）	中段 ダメージ25	半回転系の打撃技。下段攻撃をつぶしやすい特性を持ち、ガードされても反撃を食らわない。相手の⇩Pに合わせて出していこう。
レッグスライサー（⇩K＋G）	下段 ダメージ20	中間距離で当てていくリーチの長い下段攻撃。カウンターヒットするとダウンし、ダウン攻撃やコンボ（欄外参照）が確定でヒットする。
ロースピンキック（⇙K＋G）	下段 ダメージ20	相手の起き上がり後の避けなどをつぶす際に使用する。レッグスライサーは直線的で避けられやすいので、この技も使っていこう。

投げ技 レッグホールドスロー（⇩⇨P＋G）　フォーリンエンジェルスロー（⇦⇩P＋G、投げたあとサッカーボールキックが決まる）　ライトニングニースマッシュ（⇦P＋G）の3つを投げ分けて使おう。フラミンゴ中はガトリングキックビート（フラミンゴ中⇧⇦⇩⇨or⇩⇦⇧⇨P＋G）を狙いたい。

STEP UP フラミンゴに移行する技について

特殊な構えであるフラミンゴは、ガードこそできないものの、強力な足技を多数繰り出せるので、攻めるときに欠かせない存在。フラミンゴへはセットアップコンビネーション（⇙PK）、ハイサイドキック（P＋K）、ダブルライズキック（⇦P＋K）、スイッチキック（⇦K）の4つの技のどれかを出すことで移行する。さらにこの4つの移行技は、相手にガードされてもこちらが有利ということも覚えておこう。Pが相手にヒットしたあとなど、有利な状況下で移行技を出してフラミンゴに移行し、こちらが有利な状態を持続。そこから下のSTEP UPで解説しているような、強力な攻めを展開していってほしい。

STEP UP フラミンゴから強力な2択で相手を翻弄せよ!

フラミンゴ移行後、相手の打撃による攻撃は、ほとんどサマーソルトキック（⇧K）でつぶせる。だがサマーソルトキックはガードされたときのリスクが大きいのでフラミンゴ移行後は、ガードされても有利なライトハイキック（フラミンゴ中K）で相手の攻撃を封じよう。これを警戒して立ちガードか避けで対処してくる相手には、ガトリングキックビートを決めていきたい。しゃがむ相手にはカットインミドル（フラミンゴ中⇩K）を当てて攻め続けよう。



◀Kによるよろけ後は、⇩PKが確定。

STEP UP スピンキック（K＋G）で受け身を攻める

スピンキック（K＋G）は回転系の中段攻撃。相手の受け身に重ねることで、受け身後の打撃による攻撃や避けをつぶすことが可能だ。中間距離からスピンキックを相手の受け身に重ね、ヒットしてダウンを奪ったら、再び2択を迫る。なおガードされると一応、投げによる反撃が確定なので、その場合は避け投げ抜けで対処しよう。しかしかなり投げづらい技なので、ときにはバックダッシュからスピンエッジキックを出すのもいい。

上級者への道

■バックロールエスケープはこう使え

フラミンゴ専用技であるカットインミドルやロースピンキック（フラミンゴ中⇩K＋G）は、スキが大きいのでガードされると苦しい展開になる。上記の2つの技をガードされたら、バックロールエスケープ（フラミンゴ中⇦）を出しつつ投げ抜けコマンドを入力し、相手の打撃と投げの2択を回避すること。

■打撃を誘ってコンボにつなげよう

五分の状況というのは、こちらも相手もお互いに手を出したくなる場面だ。そんなときは、あえて手を出さずにバックダッシュして、相手の打撃をすかしてみるのも手だ。すかしたところにドラゴンスマッシュキャノンを出せば、打撃のスキにカウンターヒットして大ダメージのコンボを狙える。

コンボ

❶ ニーキック→セットアップコンビネーション→サマーソルトキック（⇨K）→（⇙PK）→（フラミンゴ中⇧K） ダメージ70

ニーキックがノーマルヒットした場合に、重量級以外のキャラに足位置に関係なく決まるコンボ。安定して体力の3分の1以上を奪えるのは非常に魅力的だ。

❷ ニーキック→バックナックルターン→ターンキック→ドラゴンスマッシュキャノン（⇨K）→（⇦⇦P）→（相手に背を向けた状態でK）→（⇗K） ダメージ99～104

足位置が平行でニーキックカウンターヒット時のみ、アキラをのぞく中量級まで決まる。足位置がハの字の場合は、コンボ始動技をドラゴンスマッシュキャノンにしよう。

❸ ドラゴンスマッシュキャノン→セットアップコンビネーション→P→ドラゴンスマッシュキャノン（⇗K）→（⇙PK）→（P）→（⇗K） ダメージ89

ドラゴンスマッシュキャノンがカウンターヒットしたときのみ、中量級にまで決まるコンボ。ドラゴンスマッシュキャノンがノーマルヒットした場合は軽量級にのみ決めることができる。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●ライジングニーコンボを起き上がりに重ねる（⬇⇨K・K）

⇩⇩入力から⇨Kと入力してライジングニーコンボの1発目を出し、着地まぎわにKを入力すると2発目が高い確率でヒット。あとはこれの繰り返し。

●セットアップコンビネーション→サイドキックコンビネーション（⇙PK）→（KKK）

サイドキックコンビネーションを出したあと、バックロールエスケープで逃げる。そのあと、相手が近づいたら再びこの戦術を繰り返す。

KUMITEライバルキャラ（サラ） 鶴の如くサラ　美鬼ちゃん　FRANGIA

■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
節子さん	十級	なし	
みやゆう	八級	なし	
一球入魂（2P）	七級	コインピアス	フラミンゴ中のサマーソルトキックで壁を多数破壊して勝つ
美脚痩身（1P）	四級	アメジストスターピアス	？？？
美脚痩身（2P）		ヘクサゴンピアス	避け攻撃を多用して勝つ
舞蹴（1P）	一級	グラデーションサングラス	なし（舞蹴（1P）を倒した場合にのみ入手）
舞蹴（2P）		ファイブルビーブレスレット	打撃をガードしまくれば出るかも？
ギャル男（2P）	二段	ブレットリストバンド	投げ抜けを複数回成功させて勝つ

サラの恥ずかしアイテム



びっくり顔眼鏡（アイテム化）

●付く条件：10連敗する
●はずす条件：2連勝する
※アニメのキャラのように目が大きくなる萌え系アイテム。



▲▶付ける、はずすともに条件が簡単。一度は見ておいても損はない!?

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文　品マン

受け身にキャッチ投げを重ねる レッグスライサーがカウンターヒットしたあと、フラミンゴ移行技であるダブルライズキック（⇦P＋K）がコンボで決まる。そのあと相手の受け身にガトリングキックビートをタイミングよく重ねてみよう。成功すると相手の受け身後の打撃を吸い込むようにして投げが決まるのだ。



JACKY ジャッキー・ブライアント

使い勝手バツグン！ 使用人口最も多し!!

コマンド入力難度 ★★

特徴 ●多彩な連係で一気に相手を押さえ込める
●一撃必殺の技がじつは少ない

基本戦術 上中下段の打撃による連係で相手をとことん翻弄する!!

ジャッキーの基本戦術は、ずばり多彩な連係を駆使して攻め立てること。Pからの派生技や、ライジングエルボー（⇨P）からの派生技（右参照）が存在するので、この派生技を意識させて、連係を組み立てるといい。一例としてはコンボエルボー（PP⇨P）を意識させて2発目（PP）から投げを狙うといった感じだ。ただしこれだけでは、まだ連係が多彩とは言えない。Por⇩Pから、ライジングエルボーや⇩P、スラントバックナックル、投げなども使っていくべきだ。ここで注意したいのは、⇩P始動の連係を繰り出す場合。⇩Pがヒットしないとジャッキー側が有利にならないので、ヒット確認は怠らないように。



◀多彩な連係を見せておいて、相手がガードしがちになったら投げ。これが理想の展開だ。

■ときおりバックダッシュも使用!!

⇩Pをガードされたあとにバックダッシュして、相手の⇩Pをすかす。そこにビート＆バックナックルをたたき込む。このように、さまざまな状況でときおりバックダッシュを織り交ぜていけば、さらに変化に富んだ攻撃を展開できる。

覚えておきたい固有技

技名	段・ダメージ	解説
ライトニングストレート（⇘PPP）	上段 ダメージ10・8・20	反撃技として重宝する技。3発ヒット後はダウン攻撃を決められる。なお、1発目がカウンターヒットすれば3発すべて連続ヒットする。
エルボースピンキック（⇨PK）	中・上段 ダメージ19・20	接近戦の主力技の1つ。1発目のライジングエルボーがヒットすれば2発目が連続ヒット。エルボーバックナックルと使い分けよう。
ビート&バックナックル（P+KP）	中・上段 ダメージ20・12	接近戦、中間距離で出したい技。コンボを狙えるのが利点。1発目がしゃがみ状態にヒットしたときは、相手がよろけ状態になる。
ダッシュハンマーキック（⇨⇨K）	中段 ダメージ30	リーチが長いので中間距離で出していける。ヒットすれば相手がよろけ状態に。このあとは投げと打撃の2択を仕掛けよう。
ニーキック（⇨K）	中段 ダメージ30	ヒットすればコンボが狙えるので、カウンターヒット狙いで使用する。相手の投げを読んだときにも積極的に使っていこう。
スピンヒールソード（⇦K+G）	中段 ダメージ30	リーチが長いので中間距離から使用。ヒット後のコンボは、足位置が平行時なら⇩P→⇦⇨K+G、ハの字なら⇩P→⇘KKが入る。
ミドルスピンキック（⇦⇨K+G）	中段 ダメージ25	回転系のキックなので、相手の避けに対して使える。カウンターヒットした場合、受け身後の相手に反撃を確定で食らうのが難点。
スラントバックナックル（⇙P）	下段 ダメージ15	下段攻撃の主力。派生技にスラントロースピンキック（⇙PK）があり、これを意識させて1発目ヒット後に中段攻撃を出してもいい。
バリアキック（⇩or⇧方向避け中、P+K+G）	中段 ダメージ25	相手の打撃を読んで避けた場合に、安定して決められる避け攻撃。ヒット後は有利になるので、投げと打撃の2択を仕掛けられる。

投げ技 ダメージの高さから見ると、サディスティックハンギングニー（⇘⇘P+G）が一番で、次点はニーストライク（⇨⇦P+G）となる。よってこの2つを投げの主力としよう。酔い覚まし効果があるノーザンライトボム（⇙P+G）とワンインチブロー（P+G）は、シュン戦でのみメインで使いたい。

STEP UP エルボーバックナックル（⇨PP）の2発目で下段攻撃をつぶす

中段攻撃の主力となるライジングエルボーには、派生技のエルボーバックナックル（⇨PP）があって、2発目のPの部分は上段攻撃ながら下段攻撃をつぶす特性がある。ライジングエルボー後に技を出してくる相手には、この派生技を出して相手の攻撃をつぶしていくといいだろう。しゃがんでバックナックル（2発目）をすかそうとする相手には、2発目を出さずに中段攻撃を使用。



▲2発目のバックナックルを、しゃがまれるまでしつこく出し続ける。これも基本戦術の1つ。

STEP UP 有利な状況でスマッシュアッパー（⬇⇘P）!!

スマッシュアッパーは、ガードされても反撃技を食らわず、ノーマルヒットでジャッキー側が有利、カウンターヒットで相手を尻もち状態にさせる優れた技だ。発生がそれほど速くないので、有利な状況で出すのが基本。⇩PorPヒット後などから、相手が打撃を出してくると読んだ場合に使いたい。スマッシュアッパーのノーマルヒット後はライジングエルボーか投げが、カウンターヒット後（相手尻もち状態）はエルボーバックナックルスピンキック（⇨PPK）が有効。



◀この状況ではビート&バックナックルも◎。

STEP UP スライドシャッフル（⇦P+K+G）から中・下段で攻撃

スライドシャッフル中に出せる技は、後ろに移動するモーション中などどこからでも出せる。ここで出すべき技は、中段攻撃のステップインソードキャンセル（KG ※キックが出切る直前でGを押し、攻撃判定を発生させる）か、下段攻撃のステップインロー・スラッシュハイ（⇩KK）。スライドシャッフルから出すタイミングを変えるとよい。

上級者への道

■パクサオを使いこなす

ノーガード状態で相手の上・中Pを当て身するパクサオは、使いどころを知っていれば強力な武器になる。パクサオの狙いどころは、連係技の途中を当て身するのがベスト。ベネッサのストッピングロースマッシュ（⇩KPP）の2発目のPなどはまさに狙い目だ。ほかの狙いどころは、上・中Pが主力攻撃となるキャラとの対戦時。シュンやベネッサ戦では接近戦時に、ラウやレイ・フェイ戦では中間距離でパクサオを狙うといい。とくにラウ戦では、しゃがみバックダッシュで間合いを取りつつ、順歩連掌からの派生技（⇘⇘PPPなど）を誘い、3発目をパクサオするといい。パクサオ後はパクサオナックル（パクサオ中にP）から投げを確定で決められる。

コンボ

❶ ニーキック→ダブルパンチニーキック（⇨K）→（PP⇨K） ダメージ62

全キャラに対して、足位置関係なしに決まるコンボ。ニーキック始動のコンボでは最も安定して決まるので、コンボで困ったときには、常にこれを決めていくといいだろう。

❷ ビート&バックナックル→ダブルパンチニーキック（P+KP）→（PP⇨K） ダメージ55

足位置がハの字のときにビート&バックナックルで相手が浮いた場合、ジェフリーとウルフを除くキャラに決められる。コンボにしてはダメージが小さいのが難点。

❸ ニーキック→コンボナックルスピンキック（⇨K）→（KPK） ダメージ93

足位置に関係なく、パイ、サラ、ベネッサ、リオン、カゲ、レイ・フェイの6キャラに、ニーキックがカウンターヒットすると決まるコンボ。ダメージが大きいのが魅力だ。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●ビートスピンキック→ショートスライドシャッフル（P+KK）→（P+KK後⇦）

ビートナックル（P+K）が当たるぐらいの間合いでこの連係を使っていこう。ガードされた場合は、ショートスライドシャッフルで仕切り直しに。

●ニーストライク→バックしゃがみダッシュ（⇨⇦P+G）→（⇙⇩⇙）

ニーストライクのあとバックしゃがみダッシュをすれば、かなりの確率でCPUは起き上がり攻撃を出してくる。そこをすかして打撃を決めていこう。

KUMITEライバルキャラ（ジャッキー）	ローラー	炎のジャッキー	超音速

■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
独楽マン	九級	なし	—
仁義	七級	なし	—
ジャッキー総帥	六級	なし	—
マルマル（1P）	二級	ブラウンレンズサングラス	10連勝
マルマル（2P）		ゴールドエンブレムペンダント	バンダナ（レッド）を装備して、避け攻撃を多用して勝つ
シャチ男（1P）	一級	レザーキャップ	なし（シャチ男（1P）を倒した場合にのみ入手）
シャチ男（2P）		ウィングヘッドネックレス	なし（シャチ男（2P）を倒した場合にのみ入手）
エンドレス（1P）	二段	ブロウタイプサングラス	スイッチスピンキックを多用して勝つ
エンドレス（2P）		サングラス	バンダナ（レッド）を装備して、サラのカトリングキックビートを1ラウンドあたり3回食らって勝つ

ジャッキーの恥ずかしアイテム



ドッキリ鼻メガネ（消失）

●付く条件 10連勝する
●はずす条件 2連勝する
※パーティーグッズのようなヒゲ付き鼻メガネが付く。かなりカッコ悪く、クー[illegible]



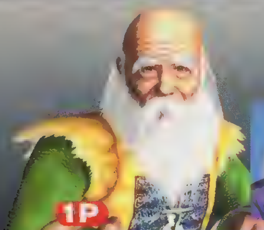
ベイビーパフー（アイテム化）

●付く条件 2試合連続で、全ラウンドリングアウト負けする
●はずす条件 リングアウト勝ちする
※[illegible]するアイテムとしてはダントツ。

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文 渋谷J 協力 東京メガネ

こんな技も使っていける!! ●スイッチスピンキック（P+K+GK）…技の発生は激しく遅いが、ヒットすれば投げが確実につながる。ガード重視の相手に対して使えるかも。●スピニングアームキック（⇨PK）…上段攻撃×2だが、ガードさせればジャッキー側が有利。バックナックル（⇦P）→ライジングエルボーという連係と使い分けよう。





SHUN 舜帝(シュン・ディ)

攻撃を華麗に避けてこそ、じじい！

コマンド入力難度 ★★★

特徴
●相手の連係に割り込みやすい強力な技を持つ
●酒を飲むほどに使える技が増える＆攻撃力UP！

基本戦術 仰飲杯手（⇘P）と後蹴連腿（⇙KK）でガードを揺さぶる

シュンは、全体的に発生の遅い技が多いものの、相手の打撃をつぶしやすい技が豊富にそろっている。まず基本となるのが、発生が速くリーチもある中段攻撃の仰飲杯手と、下段始動技でダウンが奪える後蹴連腿を使い分けた2択だ。これらの攻撃を避ける相手には、避けを完全につぶすことができる横掃撃を要所で使って対処しよう。一方、これらの技をガードされて不利な状況になったときに頼れるのが、相手の攻撃を避ける性能を持つ向側後避払手（⇖or⇙P+K+GP）。この技は、中段攻撃と投げの基本的な2択ならほとんど回避することができ、スキも少ない優れた技だ。この技で相手の連係をつぶしたあとは、そこから中段攻撃と投げの2択で攻めよう。

■酒を飲んだら豪杯旋舞（　　P+G）！

シュンは飲酒量によって使える技が増える。なかでも10杯以上で出せる豪杯旋舞は、大ダメージを与えつつ酒を6杯飲む強力な投げ技。コマンドは難しいが、投げ抜けが⇦方向なので比較的抜けられにくい。使いこなせば強力な武器となるはずだ。

■飲酒によって出せる主要技

技名（コマンド）	必要な飲酒量
挑腕栽手（⇩⇘⇨PP）	6杯
連撃後下蹴腿（PP⇩KK）	6杯
仰飲連環単脚（⇘PPK）	8杯
涅槃連撃下腿（横寝中KP⇩KK）	10杯
豪杯旋舞（⇩⇨⇧⇦P+G）	10杯

覚えておきたい固有技

技名	判定・ダメージ	解説
仰飲連環単脚（⇘PPK）	中・上・中段 ダメージ14・12・23	酒8杯以上で出る技で、主に空中コンボとして使用。ダメージが大きいので8杯以上飲んでいるなら迷わず使おう（欄外参照）。
挑腕撩拳（⇩⇘⇨P）	中段 ダメージ23	シュンの主力の浮かせ技。主に投げとの2択に使用する。技の発生もそこそこ速いうえに、ガードされても反撃を受けない優れた技だ。
横掃撃（⇦P）	上段 ダメージ24	相手が左右どちらに避けても当たる頼れる技。スキの少ない打撃をガードしたときなど、相手が避けを出すポイントを狙って使いたい。
後蹴連腿（⇙KK）	下・上段 ダメージ10・15	1発目の下段蹴りがヒットすれば2発目もヒットする。発生もそこそこ速く使いやすい。ガードされたらGで倒れてリスクを減らそう。
側端仙蹴（⇨K）	中段 ダメージ21	特殊構えの張果老に移行する技。ガードされても有利なので、攻めを継続できる。投げとの2択に使うといいだろう。
仰穿腿（⇩K）	下段 ダメージ10	低い姿勢から繰り出す下段攻撃で、相手の下段攻撃以外のほとんどの技に打ち勝つ。ただしヒット後は不利なので派手な行動は禁物だ。
酔仙手（P+K）	中段 ダメージ12	主に接近戦で使用する。ガードされても派生技の酔仙連脚（P+KK）があるため反撃されにくい。ヒット後は酔仙連脚と投げの2択を。
単飛跳撃（K+G）	中段 ダメージ30	技の出始めで軽くジャンプするため、相手の下段攻撃を避けつつ攻撃することが可能。当然⇩Pもつぶせるので接近戦で重宝する。
龍尾脚（⇧Kor⇧K+G）	中段 ダメージ26	主に投げとの2択に使う技で、ヒット後は相手が高く浮き、受け身不可能のダウン状態になる。コンボ始動技として使おう。

投げ技 通常時の投げ技は、酔歩転身肘（P+G） 転身操膀（⇘P+G） 転身操鶏脚（⇦⇘P+G） 倒臓裏肘（⇦P+G） 豪杯旋舞（飲酒10以上で⇩⇨⇧⇦P+G）の5つ。投げ抜けコマンドが3種類しかないため非常に投げ抜けされやすいのが欠点。投げが狙える場面で、あえて打撃技を使うことも必要。

STEP UP KO後はすかさず酒を飲め！

酒は相手をKOした直後から画面が切り替わるまでの間も飲むことができ、次のラウンドが有利になる。具体的な飲み方は下の表に記してある2つのパターンが基本だ。なお、酒6杯コースはPや⇩P、⇩Kなど比較的スキの少ない技でKOする必要があるので注意しよう。KO後は常にこれらの方法で、無意識に酒が飲めるようになっておきたい。


◀KO後の飲酒で4杯は確定。これはデカイ。

酒4杯コース
仰飲酒（P+K+G）→ 座盤鉄（⇩P+K）→ 座飲酒（P+K+G）

酒6杯コース
横寝（⇦⇙⇩⇘⇨）→ 横寝飲酒（P+K+G）→ 横寝飲酒（P+K+G）

STEP UP 張果老を覚えて、攻めのバリエーションを増やそう

特殊な構えである張果老からの攻めは、使いこなせば非常に強力。構えに移行する技は、ガードされてもこちらが有利になる側端仙蹴（⇨K）がベストだ。この技をヒット、もしくはガードさせたあと、瞬時に横掃仙撃（張果老中P）を出せば、相手の反撃をほとんどつぶすことが可能。一方、横掃仙撃を避ける相手には投げ技の酔仙倒蹴掃撃（張果老中P+G）、しゃがんで回避する相手には、中段攻撃である側端仙蹴（張果老中K）を出していこう。


◀酔仙倒蹴掃撃はキャッチ投げなので、投げ抜けされない。


▶横掃仙撃は、ガードされても有利なので続けて攻められる。

上級者への道

■仰飲杯手のガード、ヒット、カウンターヒットを見極めよう！

どのキャラにも言えることだが、技のヒット確認は重要。シュンの場合は、仰飲杯手がヒットしたときがポイントだ。カウンターヒットした場合はこちらが有利なので、投げ技と浮かせ技の挑腕撩拳との2択を狙おう。ノーマルヒットは五分、もしくはこちらが不利な状態なので、仰穿腿（⇩K）や向側後避払手で様子を見ていくこと。また、避けをつぶす横掃撃のヒット後もぜひ見極めたい。飲酒5杯以上のときにこの技がカウンターヒットした場合は、仰飲杯手や挑腕撩拳が確定するので、見逃さずに決めていこう。ただし、挑腕撩拳はヒット後に相手が離れていると届かないことがあるので、間合いには注意。

コンボ

❶ 挑腕撩拳→連撃顎手→仰飲杯手
（⇩⇘⇨P）→（⇦⇨PPP）→（⇘P） ダメージ55

飲酒量が5杯以下の場合に使用するコンボで、転身操膀からも決めることができる。ウルフ、ジェフリーなどの重量級に対しては、浮いたあとをP→浸歩酔硬手（⇦⇘P）に変えよう。

❷ 挑腕撩拳→仰飲連環単脚
（⇩⇘⇨P）→（酒8杯以上で⇘PPK） ダメージ62

全キャラに安定して決まる。酒8杯以上ならこれさえ覚えておけば万事OKだ。ちなみにこのコンボは、転身操膀、転身操鶏脚などからも決めることができる。

❸ 側端仙蹴→横掃仙撃→浸歩酔硬手
（⇨K）→（張果老中P）→（⇦⇘P） ダメージ74

側端仙蹴がカウンターヒットしたときに入るコンボ。コマンドはすべて先行入力で行う必要がある。中量級までにしか入らないが、ダメージが大きいので覚えておいて損はない。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●斜側連脚（避け中P+K+G）

十分な間合いを取っておき、CPUが何か出そうと近づいてきたら避け攻撃の斜側連脚を出すと高確率でヒットする。これを繰り返せば連勝しやすい。

●涅槃連撃下腿（酒10杯以上で横寝中KP⇩KK）

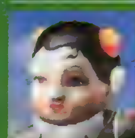
酒を10杯以上飲んでいる場合は、離れた間合いで横寝（⇦⇙⇩⇘⇨）して待ち、CPUが近づいてきたところを涅槃連撃下腿で迎撃。ヒット率はかなり高い。

KUMITEライバルキャラ（シュン） 眠り男 ｜ ハイパー・シュン ｜ カジュアルでいこう

■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
茶瓶	九級	なし	
タイト老夫	七級	なし	
爺岩	五級	なし	—
引退宣言（1P）	三級	皇帝の靴	なし（引退宣言（1P）を倒した場合にのみ入手）
引退宣言（2P）		生命の帽子	打撃をカウンターヒットさせまくる。緑波筒の帽子装備も条件かも?
しらふシュン（1P）	一級	皇帝の帽子	なし（しらふシュン（1P）を倒した場合にのみ入手）
しらふシュン（2P）		なし	
メンタルG（1P）	二段	緑鬢の靴	5連勝
		秘薬の瓶	なし（メンタルG（1P）を倒した場合にのみ入手）
メンタルG（2P）		麦藁の帽子	1試合すべてリンクアウト勝ちor赤笠の帽子装備で横投げ多用で出るかも?

シュンの恥ずかしアイテム



中華福娘（消失）
●付く条件　10連敗
●はずす条件　2連勝
※ハリボテでできたバカでかい娘の顔のかぶり物。装備している本人より、むしろ闘う相手が恥ずかしい。

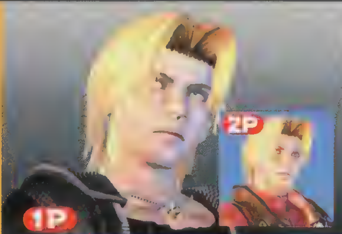


ひょっとこ面（アイテム化）
●付く条件　2試合連続で、全ラウンドリングアウト負けする
●はずす条件：リングアウト勝ち
※ふざけたお面を付けるも、なぜかまったく違和感なし。

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文：龍爺

空中コンボの注意点 空中コンボに仰飲杯手や仰飲連環単脚を使うとき、空中にいる相手に対して普通に⇘Pを入力すると、小ダウン攻撃の螺旋酔肘が出てしまうので要注意。この技は、浮かし技を相手に当てた時点で↘に✚キーを入れっぱなしにしつつ、Pを入力する必要があるのだ。何度も練習してコツをつかんでおこう。



LION リオン・ラファール

閃光のごとき打撃で反撃を許すな!

コマンド入力難度 ★★

特徴 ●クセはあるが、性能のいい中・下段攻撃を多く持つ
●1発の破壊力に欠けるぶん、手数で相手を圧倒できる

基本戦術 中・下段を軸とした強力な連係技をメインに攻める!

リオンは、性能のいい下段攻撃と全キャラ中最もリーチが長い⇩Pを持っている。それらを中心に連係を組み立て、相手にしゃがみガードを意識させるのが基本。そこを盤肘や弾腿などでよろめかせ、打撃と投げの2択を仕掛けるのだ。ほかにも右勾心（⇦⇨P+K）をガードさせ、そこから派生する中段攻撃・連三捶盤肘（⇦⇨P+KPP）と、後掃腿や⇩Pで、相手のガードを揺さぶるのもいい。とくに連三捶盤肘は、3発目がカウンターヒットすると相手が腹崩れになり、斧刃連端脚（⇨⇨KK）が確定でヒットする。2発目で止めてから投げるか、ディレイで3発目を出すかの2択を迫るのが効果的だ。


▶投げ、連三捶盤肘、下段技の3つを中心に、スピーディな2択を迫っていこう。

■疾歩昇穿手（⬇ P）の狙いどころ

疾歩昇穿手は多少不利な状況でも⇩Pや肘などの打撃技をすかしながらヒットする。さらに、カウンターヒットから空中コンボを狙えるため重要な中段攻撃だ。⇩Pがヒットしたらこの技と投げの2択を迫り、相手にプレッシャーをかけていこう。

覚えておきたい固有技

技名	判定・ダメージ	解説
泰山双勾手（⇦P+K）	上段 ダメージ25	発生時に相手の上 中段攻撃をすかしつつ攻撃する技。最大までタメると中段攻撃に変化し、上段ガード崩し攻撃の性能も追加される。
落撃掌（⇘PP）	中・中段 ダメージ14・20	相手の打撃による反撃をつぶす際に使用する 2発目がヒットしたあとは、ダウン攻撃や斧刃連端脚が確定でヒットする
盤肘（⇨P）	中段 ダメージ14	この技から派生する盤肘連環手（⇨PP）は、連係の途中に打撃でほぼ割り込まれないため、リングアウト勝ちを狙うときに有効
双耳旋風（P+K）	中段 ダメージ24	相手の起き上がりに重ねる技。ラウの連環転身掃脚（PPP⇩K）など、一部の下段攻撃に対する反撃技としても使用できる。
勾手提膝（⇨K）	中段 ダメージ20	相手のしゃがみガードを崩すために使う。リーチは短いが発生は速いので、接近戦で積極的に使っていこう
弾腿（⇘K）	中段 ダメージ24	リーチは長いが発生がやや遅く ノーマルヒット時はこちらが不利 中間距離から出してヒットさせ、相手をよろけさせよう
掛続腿（⇧KK）	中・中段 ダメージ12・8	相手の起き上がりに重ねる技。1発目がヒットして相手が高く浮いたのを確認したら、すぐに2発目のKを出そう。
進歩螳螂掃手（⇦⇘P）	下段 ダメージ15	リーチの長い下段攻撃。ヒットすると斧刃連端脚がコンボとして決まる。ただしガードされると肘などの打撃や下段投げで反撃される。
後掃腿（⇩K+G）	下段 ダメージ24	発生が速い下段の回転キックで、相手の避けをつぶすときに使う。ガードされると非常にスキが大きく さまざまな反撃技を食らう。

投げ技 メインとなる投げ技は、ダメージの大きい貼身双勾手（⇦⇙⇩⇘⇨P+G）と登山翻車脚（⬇⇦P+G、投げたあと斧刃連端脚が確定でヒット）の2つ。それらを相手に意識させておいて 擺下尖転（ P+G）や七星跳飛捕蝉（⇗P+G）などをバランスよく使い分けていこう。

STEP UP 流星勾手撃（⇦⇙⇩P）は不利な状況で使用

流星勾手撃は上段P、中・上段Kや、膝などの打撃をさばきつつ攻撃する中段攻撃だ。こちらが多少不利な状況になったときにすぐ出せば、相手の攻撃をさばきつつ反撃することが可能。受け身をとった直後や、相手に盤肘や弾腿をガードされたときに使っていこう。派生技である流星勾手連撃（⇦⇙⇩PP）は、ガードされると肘などの打撃で反撃されるほどスキが大きいうえに、ヒット後のコンボがつながらない。使用するときは1発目の流星勾手撃で止めておくこと。


◀1発目ヒット後は⇨KKがつながる。

STEP UP リングアウト勝ちの狙い方

リオンは相手を遠くまで運ぶ技や、自分と相手の位置を入れ替える投げを持っており、リングアウト勝ちを狙いやすいキャラ。リング際で相手をダウンさせたなら、相手の受け身や起き上がりに転身撩陰脚（⇨K+G）を重ねてみよう。この技がヒットすると、相手がかなりの距離を吹っ飛ぶので、うまくいけばリングアウトさせることが可能だ。また、自分がリング際を背にしていたら、擺下尖転か飛転双空脚（⇦⇨P+G）で位置を入れ替えてリングアウト勝ちを狙おう。


◀盤肘連環手で押し出すのもオススメ。

STEP UP 撲歩（⇨⇙P+G）から2択をかけよう

キャッチ投げである撲歩からは落首断腿（⇨⇙P+G⇩P+G）と落首双手（⇨⇙P+G⇧P+G）の2つの投げが派生する。どちらもダメージが大きいので、相手の横転受け身に重ねていくといい。この2つの投げを抜ける相手には、撲歩後のしゃがみ状態から、疾歩昇穿手と登山翻車脚で2択を迫り、大ダメージを奪っていこう。

上級者への道

■ダウン攻撃の自動入力について

まず、登山翻車脚で投げたあとに旋風落脚（⇦⇨K+G）を決める。その後、相手の逆方向（⇖or⇗）に✚キーを入れながらPを押しっぱなしにしてみよう。旋風落脚ヒット後に相手が受け身をとらなければ飛転落腿（相手ダウン時⇧P）が決まり 受け身をとられたら小ジャンプして仕切り直しになるのだ。

■後蹴腿（⇦⇦K）の出しどころ

後蹴腿は、ヒットすると必ず相手が浮いてコンボを決めることが可能。ただし上段攻撃なので、相手の打撃や投げを誘ってから出す必要がある。転身撩陰脚や弾腿を中間距離でガードされたあとなど、相手が手を出してきそうな場面で、バックダッシュしてから後蹴腿を当てていくのがオススメだ。

コンボ

❶ 後蹴腿→背身尖掌→連三捶盤肘
（⇦⇦K）→（P+K）→（⇦⇨P+KPP） ダメージ59

後蹴腿のノーマルヒットから、足位置に関係なく全キャラに決まる安定コンボ。カウンターヒットした場合は、Pを1発当ててから連三捶盤肘へつなげるといい。

❷ 疾歩昇穿手→右勾心→右勾心→勾手提膝
（⬇⇨P）→（⇦⇨P+K）→（⇦⇨P+K）→（⇨K） ダメージ61

疾歩昇穿手がカウンターヒットしたときのみ、足位置に関係なく全キャラに決まる。右勾心を2回連続で出す部分が最もコマンド入力をミスしやすいので、注意してほしい。

❸ 後蹴腿→背身尖掌→連旋腿
（⇦⇦K）→（P+K）→（KK） ダメージ80

後蹴腿がカウンターヒットしたとき、重量級以外には足位置に関係なくヒットする。ウルフとジェフリーは、足位置がハの字のときのみ決まるので覚えておこう。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●旋風背双手→後穿脚
（⇦⇨K+G⇙P）→（K）

旋風背双手までガードさせれば、振り向き攻撃である後穿脚が高確率でヒットしてCPUがダウンする。あとはこれを繰り返すだけでOK。

●弾腿（CPUがガード）→流星勾手撃
（⇘K）→（⇩⇙⇦P）

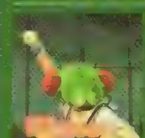
弾腿をガードされたあと、CPUはP、中段キック、投げで反撃してくる確率が高い。そこを流星勾手撃で狙うのだ。

KUMITEライバルキャラ（リオン） 2代目リオン 朝までリオン 新型リオン

■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
ティモヤン（1P）	九級	バックスタイルキャップ	なし（ティモヤン（1P）を倒した場合にのみ入手）
ティモヤン（2P）	九級	ヘルメット（白）	打撃をガードしまくって勝つ
至極当然（2P）	七級	ノーズピアス	レインホーテンカロンハットを装備して、複数回投げ抜けを成功させて勝つ?
季節限定（1P）	五級	ブラックキャップ（後）	???
季節限定（2P）	五級	ブラック&オレンジキャップ(後)	???
蜂川かぶと（1P）	三級	メタルレザーチョーカー	なし（蜂川かぶと（1P）を倒した場合にのみ入手）
蜂川かぶと（2P）	三級	スケルトンピアス	10連勝
直帰田さん（1P）	一級	ブラウンキャップ（後）	???
直帰田さん（2P）	一級	カウボーイハット（黒）	???
環状線リオン(1P)	二段	熱血ヘルメット	打撃をガードしまくって勝つ
環状線リオン(2P)	二段	ドラゴンネイルピアス	避け攻撃を多用して勝つ

リオンの恥ずかしアイテム



マンティスヘッド（アイテム化）
●付く条件 1P モラウンド aX10回以上食らって負ける
●はずす条件 相手の攻撃をラウンド対X10回以上食らわないで勝つ
※恐怖! カマキリ男参上!!



エッ、ヘルメット!?（アイテム化）
●付く条件 10敗
●はずす条件 2勝
※実有名クワーカしきものがリオンの頭に……。恥ずかしアイテムの名に恥じない恥ずかしいモノだ

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文 品マン

擺下尖転からの2択 擺下尖転で相手の背後に移動したあと、相手がそのまま何もしない、もしくは暴れようとすれば、落撃掌→飛転落腿（相手ダウン時⇧P）が確定で決まる。一方、もし相手が擺下尖転後に振り向いて穿陰掌（⇩P）を食らってから、2発目をガードするようなら、背後に移動した直後に後蹴腿からのコンボが決まる。



AOI 梅小路葵

寸止めや当て身を使いこなして相手を翻弄せよ!

コマンド入力難度 ★★★

特徴
●当て身の数は全キャラ中No.1
●技を途中でキャンセルする寸止めを持っている

基本戦術 さまざまな状況から両止(⇦⇘P)と投げの2択を仕掛けていく

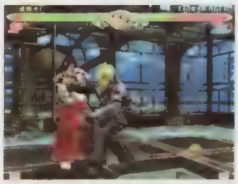
アオイは、発生の速いPや⇩Pから投げ技と両止による2択を仕掛けていくのが基本戦術となる。どちらも読みが当たれば3分の1の体力を奪うことができるので、まずはこれらの技から積極的に2択を迫っていこう。ただし、⇩Pから両止を出す場合は、⇨⇨⇦⇘or⇦⇦⇘というコマンド入力で両止を出さないと、無双破になってしまうので注意すること。



◀中距離は横周肘当ての1発止めで様子を見よう。

■中間距離での攻め方

試合開始直後の間合いでは、ヒットしやすい横周肘当てをはじめ、リーチの長い中踵蹴り(⇘K)やダウンを奪える浮桜などを攻めの起点として使っていく。なかでも浮桜はガードされても両止を出せば、⇩P以外の技はほぼつぶせるので、多用してもいいだろう。



◀安定したダメージを奪う投げは積極的に狙え!

覚えておきたい固有技

技名(コマンド)	判定・ダメージ	解説
旋桜(⇨PP)	中・中段 ダメージ15・25	1発目で相手がよろければ連続ヒットしてダウンを奪える。寸止めも可能で、1発目で止めればガードされても反撃を受けない。
両止(⇦⇘P)	中段 ダメージ30	カウンターヒットで相手は腹崩れになり、下段投げや雲蹴りが決まる。2択で使えるが、ガードされると投げ技で反撃される。
無双破(⬇⇘P)	中段 ダメージ18	非常に低い姿勢になるため、上 中段攻撃を避けつつ当てられる。カウンターヒットしたら袖車(ヒット中⇦P+G)につなげよう。
横周肘当て(⇨P+KP)	中・中段 ダメージ20・15	リーチが長く ヒットしやすいので中間距離の主力技になる。また、2Pでプレイするとなぜかノーマルヒットでも連続でつながる
浮桜(⇦⇨P+K)	中段 ダメージ20	ガードされてもほぼ五分の状態になる。反撃を受けないばかりか、このあとに両止を出せば⇩P以外のほぼすべての技をつぶせる。
上勢柳扇掌(⇦⇦P+K)	上段 ダメージ14	身を引きながら技を出すため、相手のPや肘などをかわしつつ当てることか可能 こちらが少し不利な状況で使っていくと効果的だ。
雷刃破(⇨K)	中段 ダメージ20・20	カウンターヒットで空中コンボにつながる。発生がやや遅いが、相手をよろけさせたあとなど、こちらが有利な状況で使いたい。
草薙(⇩K+G)	下段 ダメージ20	主力となる下段攻撃。回転系のキックなので立ちガードや避けを使用する相手に使うのが有効。カウンターヒットならダウンを奪える。
各種当て身技(⇦or⇙or⇩P+K)	当て身 ダメージ0~30	当て身した技によってダメージは異なる。当て身中は投げ抜けも受けつけているので、必ず投げ抜けコマンドも同時に入力すること

投げ技 ダメージ重視なら、縦手刀(相手ダウン時⇘P)まで確実に決まる桐枝落とし(⇧⇨⇩⇦or⇩⇨⇧⇦P+G)。使いやすさで選ぶなら、木の葉落とし(⇘P+G)や半月巴(⇙P+G)を使っていくといいだろう。間合いが離れているときは、ダッシュも兼ねている送り手回し(⇨⇨P+G)も有効だ。

STEP UP 寸止めを駆使して惑わせ!

寸止めとは、技を途中でキャンセルする特殊行動のこと。旋桜や横周肘当て、上勢柳扇掌など、特定の技を出したとき、攻撃判定が出る前にGを押しておけば寸止めになる。寸止めしたあとはガードが固い相手には投げ、手を出してくる相手には両止でカウンターを狙おう。ただし寸止め自体にはスキがあるので、ときには最後まで技を出したり、1発目で止めたりすることも重要。



◀技の出しきりを意識させてから寸止めを。

STEP UP 不利な状況では上勢柳扇掌or上段の当て(⇨⇦P)

横周肘当ての1発止めや中踵蹴りがガードされたあとは反撃を受けないが、アオイ側が若干不利な状況になる。こういった場面で上勢柳扇掌や上段の当てを使えば、相手の投げを回避したり、Pや肘などの攻撃をさばいたりできる。上段の当ては、さばき後に技がかかりやすいのだが、このときは天開(⇦⇨P、P+G)や雲蹴り(⇨KK)、投げが決まる。



◀相手の2択を回避しつつ、攻めを持続できる。

STEP UP ガードされても有利になる技から2択を狙う

ガードされてもアオイが先に動ける技は、扇払い(⇦P)、水月突(⇨K+GP)、跳突蹴(ジャンプ中K)の3つ。ガードさせてから両止を出せば、相手の攻撃にカウンターを取れる。両止までガードする相手には投げ技を。





◀暴れる相手には両止でカウンターヒットを狙え!

上級者への道

■天地陰陽(⇦P+K+G)で相手の技をいなす

天地陰陽は、回転系、両手技、体当たりなどを除く、すべての上・中段攻撃をいなせる。構え後に⇦P+K+Gを押しっぱなしにしておくことで、当て身判定をずっと保ったままでいられるため、各種当て身よりも成功しやすい。また、避け性能がある流水(構え中⇩or⇧)に移行すれば、回転系以外の技はほとんど当たらないので、失敗してもリスクは少ない。なお、いなし成功後は動けない相手に旋桜や天開が決まるので、確実にダメージを奪うこと。さて肝心の使いどころだが、これは各種当て身を狙うポイントと変わらない。相手の連係に合わせたり、技をガードされたあとなどに狙っていこう。

コンボ

1 雷刃破→鎖鎌→枝砕き
(⇨K)→(➡KK)→(相手ダウン中⇘P+G) ダメージ78

雷刃破がカウンターヒットしたとき全キャラに対して決まる。✚キーを➡に入れ続けて鎖鎌を出す点と、鎖鎌後に少しだけダッシュで近づいてから枝砕きを出す点に注意。

2 両止→雲蹴り
(⇦⇘P)→(⇨KK) ダメージ66

カウンターヒットで腹崩れになった相手に決めるコンボ。雲蹴り後に相手が横転受け身をすれば、⇨P+KP(寸止め)→⇨K→⇘P+K→相手ダウン中⇘P+Gまで狙える。

3 上勢柳扇掌→鎖鎌→枝砕き
(⇦⇦P+K)→(➡KK)→(相手ダウン中⇘P+G) ダメージ73

足位置が平行のとき、全キャラに決まるコンボ。✚キーを➡に入れっぱなしにして鎖鎌を出すのがコツ。鎖鎌→枝砕きの代わりに連突小太刀(PPPK)にしてもいい。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●水月突→両止→雲蹴り
(⇨K+GP)→(⇦⇘P)→(⇨KK)

水月突をガードさせたあとに両止を出せば、高確率でカウンターヒットする。雲蹴りで追撃したら、受け身や起き上がりに再び水月突を重ねていこう。

●浮桜→⇩P
(⇨⇨P+K)→(⇩P)

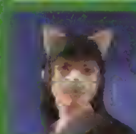
浮桜をガードさせると、CPUは手を出すかガードで固まるかのどちらかになる。⇩Pがガードされ始めたら、各種投げ技に切り替えればOKだ。

KUMITEライバルキャラ(アオイ) 万有引力アオイ 霧のアオイ 桃リン

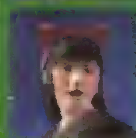
KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
ネコどんぐりニャー	十級	なし	―
茉美	八級	なし	―
ドレママ(1P)	六級	アオイショート	能楽の鼓を装備してエクセレント勝ち 初戦に勝つだけで出るかも?
ドレママ(2P)		胡蝶の袴	ダウン状態で当て身をとる
何処吹ク風葵(1P)	三級	和製ポニーテール	エクセレント勝ちする
何処吹ク風葵(2P)		龍神の袴	???
セニョール葵(1P)	一級	唐草の袴	尼僧頭巾を装備し、打撃をガードしまくって勝つ
セニョール葵(2P)		おかめ面	背後当て身を成功させる 尼僧頭巾 紫 を装備しているのか条件かも?
ビンタクィーン(1P)	二段	藤の花イヤリング	なし(ビンタクィーン(1P)を倒した場合にのみ入手)
ビンタクィーン(2P)		草薙の袴	初戦で勝利する

アオイの恥ずかしアイテム



にゃーごニャンコ(消失)
●付く条件:10連敗する
●はずす条件:2連勝する
※猫鼻と猫耳のセット。恥ずかしアイテムなのに、なぜか付けたがる人が多い!アイテムにしてほしかった?

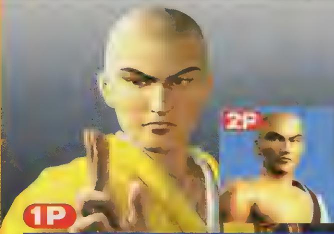


ぶりっこちゃん(消失)
●付く条件:勝敗に関係なく、試合中に当て身されまくる
●はずす条件:1試合当て身されない
※大きなリボンが付き、同時にほっぺには赤いぐるぐる模様が付く

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変わることがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文 RIZ

ダウン投げが入る技はコレ!! ダウン投げが確実に決まる技は、合気投げ(⬇⇙P+G)、転進入身(右上段Pに対して P+Kor右中段Pに対して P+K)、蔦かずら(右中段Kに対して P+K)の3つ。ただ、これ以外にも受け身を取らない相手やダウン後の回復が遅い相手にも入るので、ダウンを奪ったら積極的に狙ってみてもいい。



LEI

雷飛（レイ・フェイ）

4つの構えを駆使して頂点を目指せ！

コマンド入力難度 ★★★★

特徴
●4つの構えがあり、それぞれ異なる特徴を持つ
●連係から大ダメージが望める

基本戦術 4種類の構えのうち、まずは敗式をマスターしよう

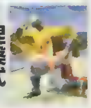
敗式、独立式、涅槃式、跨虎式の4つの構えを持つレイ・フェイ。跨虎式以外は、コマンド入力によっていつでも構えることができ、構えから構えへ移行することも可能だ。このなかでも主力となるのは敗式。ここから出せる崩捶掌壁がレイ・フェイの基本戦術となる（下記参照）。逆に涅槃式からは有効な技が少ないため、使用頻度は低めでかまわない。

■崩捶掌壁（敗式中PP＋K）からの選択肢について

敗式から出すことができる崩捶掌壁は、ヒットさせてもガードされても自分が有利になる技だ。ヒット時は、相手の打撃に打ち勝てる双飛脚や避けをつぶせる坐盤劈掌（⇨⇨P＋K）、投げなどをバランスよく使い分けること。ガード時は、相手の動きを牽制するのに役立つ撑掌や、再び敗式に移行して崩捶掌壁を狙うなど、ヒット時に比べ若干選択肢が異なる。ちなみに、崩捶掌壁の2発目が相手にカウンターヒットしたときは、ダッシュからの投げが確実につながり、近距離でカウンターヒットしたときは、双飛脚が確定で決まる。


敗式（⇩P＋K＋G）


独立式（⇧P＋K＋G）


涅槃式（⇗P＋K＋G）


跨虎式（派生技から）

覚えておきたい固有技

弓歩双風拳（⇦⇨P＋K）	上段 ダメージ22	上段攻撃をすかす性質があるため、相手のPなどを先読みしたときに使用。ヒット後は相手が頭崩れになり、コンボが狙える。
擺旋脚（K）	上段 ダメージ20	下段攻撃をつぶす効果がある特殊上段攻撃。カゲの擂り蹴り（⇩K）ガード後など、下段攻撃に対する反撃技としても使うことが可能。
連拳撑掌（PPP）	上・上・中段 ダメージ12・12・15	連拳（PP）からの独立式をつぶそうとして　2発目直後に打撃を出してくる相手に有効。3発目カウンターヒットで相手は腹崩れに。
登天掌（⬇⇨P）	中段 ダメージ20	⇩Pヒット後など、有利な状況からカウンターヒットを狙うときに使う。カウンターヒット後は腹崩れの相手にコンボを決めよう。
撑掌（⇨⇨P）	中段 ダメージ25	ガードされても反撃を受けず　相手の動きを牽制するのに役立つ。ヒットさせれば、レイ・フェイ側が有利な状況になる。
斜天連掌（⇘⇘PP）	中・中段 ダメージ12・18	相手の上段攻撃をすかしながらヒットする技。2発目にディレイが利くため、1発目止め→投げという連係も狙える。
旋風脚（⇨⇨K＋G）	中段 ダメージ30	相手の起き上がりに重ねる感じで使用すると、中・下段の起き上がり攻撃をつぶしやすい。技を出したあとは跨虎式に移行する。
双飛脚（⇗K＋G）	中段 ダメージ20	相手の技をつぶしやすく　相手が動きそうな瞬間に狙って出しておく感じで使用する。ヒット後には、さまざまなコンボを決められる。
前掃腿（⇩K＋G）	下段 ダメージ15	回転系の下段キックで、相手の避けや立ちガードを崩すのに役立つ。技の出始めの姿勢が低く　相手の上段攻撃もかわす。

投げ技　レイ　フェイの主力となる投げ技は、排山倒海（⇘P＋G）。ここからコンボ　を決めることができ、ダメージも1番大きくなる。⇩Pヒット後などに積極的に狙おう。次にダメージが大きいのは擺脚摟倒（⇨⇦P＋G）。弓箭掌壁（⇨⇨P＋G）は、壁が前にあるときに使うと、壁を破壊できる。

STEP UP 上・中段Pなどをさばく蝴蝶壁（⇩⇘⇨P＋K）

相手の上・中段Pや肘をさばくことができる蝴蝶壁は、ヒットさせれば頭崩れのダウン状態にすることが可能。このあとは、羅拳撃（⇦PP）が入る。Pや肘の使用頻度が高いジャッキーやサラ、アキラなどと戦うときは、2択を食らう不利な状況（Pや⇩Pを食らったあとや、連係の最中など）で使用するのが有効だ。なお、羅拳撃ヒット後に相手が横転受け身を取ったら、下の「上級者への道」で解説しているコンボを狙うチャンスが訪れる。


◀蝴蝶壁を使いこなせれば勝率アップ確実。

STEP UP 跨虎式へ移行するときは背身肘撃（⇩P＋KP）で

上・中・下段に対するさばき技を出せる跨虎式へは、背身肘撃（⇩P＋KP）からの移行がベスト。この技から移行すれば、ガードされてもほぼ五分の状況になる。ここからは回転系や両手、両足系の技などを除く上・中段攻撃をさばく連環捶捶（跨虎式中P）と、下段攻撃をさばく後襲腿（跨虎式中K）で相手の攻撃に対応しよう。跨虎式中にGで構えを解いて背後状態にし、後刺腿（敵背後時K）や、座旋蹴（敵背後時⇩K）で2択を迫るのもいい。


◀⇩Pヒット後など、有利な状況から狙おう。

STEP UP 独立式からの伏身腿（独立式中⇩K）は強力

片手で出す打撃を当て身できる独立式からは、伏身腿が主力。この技は下段攻撃ながら相手をよろけ状態にさせることができ、このあとに高弾腿（敗式中K）が決まれば、大ダメージを奪うことができるコンボが狙える。高弾腿以降は、崩捶掌壁→双飛脚（ダメージは約65）へつなぐのがベスト。なお、重量級には双飛脚が決まりにくいので要注意。

上級者への道

■バックダッシュする相手への対処法

主力技の崩捶掌壁に対して相手にバックダッシュされると、レイ・フェイ側の技が回避されやすくなり、仕切り直しの状態となる。相手がバックダッシュすると読んだら、ダッシュ投げか、再び敗式へ移行して崩捶掌壁をもう一度出していくのがベスト。これらの技を使い分けて、相手を追い詰めよう。

■横転受け身を狙ったコンボ

上記の蝴蝶壁→羅拳撃など、頭崩れコンボから相手が横転受け身を取ると、相手の背後に技をヒットさせることができ、コンボを狙える。コンボの内容は、箭疾歩（敗式中P＋K）→蹬脚（押し続けて独立式にし、その後敗式へ）→高弾腿→崩捶掌壁→双飛脚（受け身を取らない相手には踏震撃）。

コンボ

❶ 斜天連掌→背身肘撃
（⇘⇘PP）→（⇩P＋KP）　ダメージ62

足位置に関係なく、全キャラに決まるコンボ。足位置がハの字の場合は、斜天連掌→⇩P→背身肘撃が決まる。このあとは、跨虎式の構えから相手の起き上がりを攻めよう。

❷ 双飛脚→⇩P→双飛脚→踏震撃
（⇗K+G）→（⇩P）→（⇗K+G）→（敵ダウン中⇘K）　ダメージ53

足位置に関係なく、重量級以外のキャラに決まる。重量級には2回目の双飛脚がヒットしないので、双飛脚→連拳（✚キーを➡に押し続けた状態でPP）を決めよう（ダメージ35）。

❸ 排山倒海→蹬脚
（⇘P＋G）→（⇨⇨K）　ダメージ58

全キャラに安定して決まるコンボ。蹬脚のあとに相手が受け身を取ったなら独立式へ移行して2択を迫り、受け身をとらなければ踏震撃で追い撃ちするのが理想だ。

KUMITE攻略＆アイテム

KUMITE必勝戦術

●弓歩双風拳→羅拳撃→コンボへ
（⇦⇨P＋K）→（⇦PP）

CPUに接近し、弓歩双風拳を出すと高確率でヒットする。このあとに羅拳撃を当てると相手は受け身を取るので、コンボを狙っていこう。

●後襲腿→飛燕旋風脚
（跨虎式中K）→（涅槃式中K）

背身肘撃などで跨虎式へ移行し、あとはタイミングを合わせてKを押すだけでOK。ガードされ始めたら、飛燕旋風脚のあとを連環捶捶に変更しよう。

KUMITEライバルキャラ（レイ）	連勝式	四千年レイフェイ	セーフガード

■KUMITEの低級CPUキャラ＆入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
またコレ科	九級	なし	—
フジ陽	七級	なし	—
恭兵	五級	なし	
通過済（1P）	三級	ヒスイの数珠	なし（通過済（1P）を倒した場合にのみ入手）
通過済（2P）		銀板の首飾り	複数回投げ抜けを成功させて勝つ
排他ファイター（1P）	一級	茶絹の暖帽	なし（排他ファイター（1P）を倒した場合にのみ入手）
排他ファイター（2P）		礎のスネ当て	打撃を複数回カウンターヒットさせると出るかも？
避け投げ抜きゃー（1P）	二段	数珠の腕輪	なし（避け投げ抜きゃー（1P）を倒した場合にのみ入手）
避け投げ抜きゃー（2P）		連銀筒の首飾り	数珠を装備して、ジャスト避けを複数回成功させる

レイの恥ずかしアイテム



ぶーちゃんヘッド（アイテム化）
●付く条件 10連敗する
●はずす条件　2連勝する
※ブタ鼻付きのかぶりものをするという、恥ずかしいアイテム。少林寺屈指の武僧とは思えないマヌケさ。

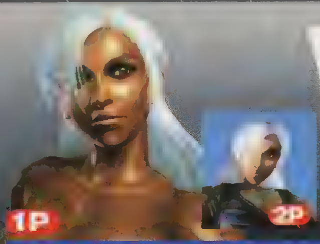


象さんヘッド（アイテム化）
●付く条件　相手の打撃を食らいまくって負ける
●はずす条件　相手の攻撃を（10×ラウンド数）以上食らわないで勝つ
※こっちはある意味カッコイイ!?

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文　ロマンドラマ（クリティカル）

独立式の当て身について　独立式が片手で出す技を当て身できるということはSTEP UP中で述べたが、じつは敗式→独立式と移行させたほうが当て身の判定が速く出るのだ。ラウやカゲといった片手のパンチ技を多く持つ相手と戦うときは、敗式の構えをエサにして技を誘い、当て身を狙うという手もある。



VANESSA

多種多様な技で、攻守ともに充実!

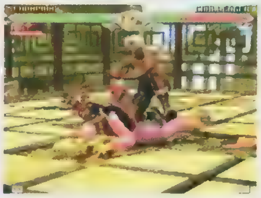
ベネッサ・ルイス

コマンド入力難度 ★★★★

特徴 ●ディフェンシブとムエタイの2つのスタイルをP+K+Gで切り替え可能
●一撃の破壊力には欠けるが、スキが小さく使い勝手のいい技が多い

基本戦術 攻・守のバランスに優れたディフェンシブスタイルを中心に、柔軟に戦え

2つのスタイルを持つベネッサだが、主力はさまざまな状況に対応可能なディフェンシブ（初期状態の構え）。このスタイルのとき中間距離で戦うにはボーンクラッシュミドル（⇘K）が有効。発生が速めでリーチもあり、ガードされたあとのスキも小さい。しゃがみ状態の相手をよろけさせて2択を迫ろう。接近戦ではクラッシュジョー（立ち途中P）が強力。カウンター時は相手が尻もち状態になるので、ボーンクラッシュミドルで浮かせてシットダウンローキックが狙える。遠距離ではリーチのあるシャドースライサー（⇨⇨K）が抜群の性能を誇る。反撃技はないので多用してOK。



▶ディフェンシブ時は投げ技が豊富。打撃技との2択を積極的に仕掛けよう。

■ムエタイは基本を覚えてから使おう

ライトニングエルボーなどの強力な打撃技を持ち、うまく使えば相手を押し切れるのがムエタイだ。ただし、⇩Pというコマンドで固有技のディフェンシブエルボーが出るので、「とりあえず⇩Pで相手の攻撃を止める」という全キャラ共通の重要な戦術が不可能。扱いがやや難しい。

覚えておきたい固有技

技名	判定・ダメージ	解説
シャドーコンビネーション（ディフェンシブ時 PPP）	上・上・中段 ダメージ10・10・17	中間距離から近づきつつ攻撃できる技で、3発目ヒット後はこちらが有利に。2発目をしゃがむ相手にはフェイントボディ（P⇘P）を。
バックナックルストリーム（ディフェンシブ時 ⇨PKK）	中・上・中段 ダメージ15・21・24	2　3発目に大きくディレイがかかるため、相手は手を出しにくい。とくにカウンターヒット時には、途中で止めてからの投げが有効。
シットダウンローキック（ディフェンシブ時 ⬇K）	下段 ダメージ17	リーチを生かして中間距離でのけん制技として使おう。ヒット後は不利になるが、守備的な選択肢からチャンスを狙いたい。
ライトニングエルボー（ムエタイ時 ⇨P+K）	上段（下段つぶし） ダメージ20	発生の速さ、リーチ、ダメージ（コンボ含む）に優れ、ガードされても反撃技のない高性能な技。さまざまな状況でムエタイの主力に。
エルボーストーム（ムエタイ時 ⇨PPK）	中・中・中段 ダメージ13・13・18	3発ともに中段攻撃なので、接近戦での連係として使おう。2　3発目は大幅にディレイがかかるので、途中で止めての2択が有効。
ネックスライサー（ムエタイ時 ⇨⇨K+G）	上段（下段つぶし） ダメージ22	発生が遅いが、回転系のキックであることを生かして相手の起き上がりに重ねたい。ガードされてもほぼ五分の状況となる点にも注目。
イントルードフック（両スタイルG押したまま⇧P）	中段 ダメージ20	避け性能を生かし、不利な状況で相手の技をかわしつつ当てよう。カウンターおよび硬化カウンターヒットで相手が腹崩れとなる。
インターセプトボディブロー（両スタイル G押したまま⇩P）	中段 ダメージ20	基本的な使い方はイントルードフックと同様だが、避け方向に応じて使い分けたい。また、これらの技は先行入力が利かないので注意。
ストッピングロースマッシュ（両スタイル ⇩KPP）	下・上・上段 ダメージ13・10・10	1発目がカウンターならすべてつながり、ダウン攻撃も入る。2発目以降をしゃがむ相手には、1発止めからの下段投げが効果的。

投げ技 ディフェンシブ時はヘブンズゲート（⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦P+G）とレッグブレイカー（⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨P+G）を主体に、投げ抜け対策としてほかの投げも使う。ムエタイ時は確実にダメージを与えるコマンド投げが2つしかなく投げ抜けされやすい。連係の途中で不意をついて投げよう。

STEP UP カットアッパー（⇘P）で接近戦を制す

カットアッパーは発生が非常に速く、接近戦時のやや不利な状況で真価を発揮。ボーンクラッシュミドルをガードされたり、相手の⇩Pを食らったあとに出せば、肘と投げの2択をつぶせる。相手の攻撃を止めたあとは投げが有効。投げを嫌って打撃を出す相手には、派生技のイントルードコンボ（⇘PP）の2発目で腹崩れを狙え。



◀通常時に出る打撃としてはゲーム中最速。

STEP UP 連係技にはヘビィフックコンボ（P+KP）を組み込もう

ヘビィフックコンボは中・上段の連係で、2発目に下段つぶし能力がある。1発目ガード後に攻撃してくる相手には、ディレイで2発目を出そう。また2発目はガードされてもこちらが有利。それを知らずに立ちガードする相手に多用。しゃがんでかわす相手には、1発止めからの下段投げが有効だ。



◀技の出は遅いが、出てしまえば強力だ。

STEP UP 相手の起き上がりにはシャドースライサーと下段投げの2択

相手の横転受け身に対しては、回転系のキックであるシャドースライサーが役立つ。相手の起き上がりに重ねることで、打撃や避けはもちろん、さばき技や、アオイ以外の当て身技もつぶすことが可能だ。もし相手がガードしようとすると下段投げが確実に決まるため、ほぼ完全な2択が成立する。



◀相手の起き上がるタイミングに合わせよう。

上級者への道

■攻防一体のパーリングハイキック（⇦⇨K）

この技は、上・中段のPや肘、上段K、膝をさばくことが可能。打撃なので当然投げられることもなく、さばける打撃と投げの2択を完全に無力化できる。不利な状況で効果的に使おう。ただし、技の前半部分にしかさばき能力がなく、タイミングが悪いと相手の打撃をカウンターで食らってしまう。

■⇩Pはカットイン（⇦⇘P+K）でさばく

技の発生が全体的に遅いベネッサにとって相手の⇩Pは非常にやっかいな技だが、出されるタイミングを読めれば大きなチャンス。下段パンチをさばけるカットインを決めることにより、圧倒的に有利な状況を作り出せる。さばいたあとはヘビィフックコンボを確実に決め、その後2択を仕掛けるのがよい。

コンボ

1 パーリングコンビネーション→ダッキングボディスマッシュ（ディフェンシブ時 ⇦⇨KP）→（⇨⇨PP） ダメージ68

1発目のパーリングハイキックがカウンターヒット時に、足位置がハの字なら全キャラに決まるコンボ。足位置が平行のときは、中量級までにワンツーロー（PPK）が決まる。

2 ライトニングエルボー→アッパーヒールソード→サッカーボールキック（ムエタイ時 ⇨P+K）→（⇘PK）→（⇘K） ダメージ61

カゲまでの軽・中量級に確実に決まる。最後は大ダウン攻撃を狙うのも手。シュンは足位置がハの字のときに、ジャッキー以上の中・重量級は足位置に関係なく、途中で受け身を取られる。

3 アレストホールドニー→レッグカットロー→テイクダウン→サッカーボールキック（レフトハンドホールド中P+G）→（⇨⇨K+G）→（ヒット時⇨P+G）→（⇘K） ダメージ97

ディフェンシブ時は何もコマンド入力をしていないと、相手のPをつかむことが可能。とくにレフトハンドホールド時は、全キャラに対してこのコンボを決めることができる。

KUMITE攻略&アイテム

KUMITE必勝戦術

●ガードクラッシュトルネード→バックナックルストリーム（ディフェンシブ時 K+G）→（⇨PKK）

CPUはガード崩し技に弱く、相手が技を出す前にガードクラッシュトルネードを出しておくと立ちガードしてよろけてくれる。そこへコンボを決めよう。

●ガードクラッシュトルネード→ライトニングエルボー（ムエタイ時 K+G）→（⇨P+K）

ムエタイ時はライトニングエルボーからのコンボを。ベネッサのCPU戦はこれらの連係が非常に有効で、勝つだけならほかのことをする必要はない。

KUMITEライバルキャラ（ベネッサ） ロケットダッシュ　戦闘力100%　三本爪

■KUMITEの低級CPUキャラ&入手の可能性のあるアイテム

リングネーム	段位	倒すと入手する可能性のあるアイテム	同アイテムのほかの入手方法
らぶちゅ♪	九級	なし	―
Kプラン	八級	なし	―
コンバットベネッサ	六級	なし	―
L=エル（1P）	三級	イエロースポーツサングラス	当て身を多用して勝つ
クラップシューター（1P）	一級	双眼鏡	なし（クラップシューター（1P）を倒した場合にのみ入手）
怪盗ダバダバヨ（1P）	二段	蝶のタトゥー	なし（怪盗ダバダバヨ（1P）を倒した場合にのみ入手）
怪盗ダバダバヨ（2P）	二段	クールショートカット	タメ攻撃を多用して勝つ

ベネッサの恥ずかしアイテム



ぱっぱかお馬（アイテム化）

●付く条件　10連敗する
●はずす条件　2連勝する
※妙にリアルで気持ち悪い馬の生首を、頭の上にヒモでくくりつけられてしまう。なぜ馬なのかは謎。



殺戮のマスク（アイテム化）

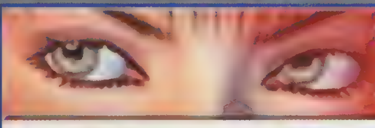
●付く条件　相手の攻撃を（15×ラウンド数）以上食らう
●はずす条件　相手の攻撃を（15×ラウンド数）以上食らわずに勝つ
※こ、これは女ジェ○ソン!?

※記事中のデータはすべて編集部調べのもの。記事中の固有技やコンボのダメージは、さまざまな状況によって変化することがあります。また、コマンド入力難度の★は技の入力の難しさを、恥ずかしアイテムの「アイテム化」ははずすと通常アイテムと同じ扱いになるもの、「消失」ははずすとなくなるものを表しています。

文：具志堅祭　栗田

こんな技も使っていける!!

●ロースピンスライサー（⇩K+G）…下段の回転系キックなので避けに強い。ムエタイ時のものは、カウンター、硬化カウンターヒットでダウンを奪える。
●バリアキック（避け中P+K+G）…ヒット時に有利になり、2択に持ち込める。じつは硬化カウンターヒット時に最も有利になることを覚えておこう。



PS2版『VF4』の隠し要素

ARCADEモードの最後に登場するデュラルを、使用できることが判明! 固有技・基本戦術をまとめて公開しよう。



最強の戦闘マシーン DURAL デュラル

デュラル使用条件 KUMITEモードで段位を上げて勝ち進むと最終的に出現するデュラルを倒せば、VSモードでのみ使用可能に。使用条件を満たしたあとでシステムファイルをセーブすれば、いつでも使うことができる。

基本戦術 中段攻撃から派生する豊富な連係を駆使せよ

さまざまなキャラの技をあわせ持つデュラルは、攻撃モーションの見分けにくい派生技を組み合わせて戦うのが基本。とくに上・中段攻撃から派生するコンビネーションは全般的にスキが小さく、発生も速い。これらの技で相手の打撃をつぶしながら、一方的に攻め続けることが可能だ。



▲まずは各技の性能と特徴を覚えることが先決だ。

コ ン ボ

❶Dコンビネーション No.4α→デスウォールロースピア（P＋KP）→（⇦⇨PK）

足位置に関係なく、ノーマルヒットで全キャラに決まるコンボ。足位置がハの字のときは、Dコンビネーション No. 4→⇨K＋Gが決まる。

❷ラーニングスローNo.5→ヘブンズキック→P→DコンビネーションNo.3→DコンビネーションNo.2α（⇦P+G）→（K）→（P）→（KP）→（PPP⇨⇩⬂P）

全キャラに決まるコンボ。ヘブンズキックを当てるときは✚キーを⇨⇨と入力し、そのまま入れ続けてアッパーキックの暴発を防ぐこと。

デュラルの主力技

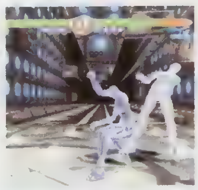
●Dコンビネーション No.1β（⇨⇨PPK）

始動技のイントルードエルボーは、アキラの躍歩頂肘と同様にリーチが長く、中間距離から使用するのがメインになる。3発目までガードされても反撃技は食らわないので、ガンガン使ってOK。1発目ヒット後はDコンビネーションNo.1→デスウォールが決まる。



●デスウォールロースピア（⇦⇨PK）

アキラの鉄山靠から、カゲの龍尾閃へ派生する技。1発目のデスウォールは、相手の上段攻撃をすかす性質をもつ。



●コンボエルボースラッシュ（⇨PP）

葵の旋桜と同じ性能を持つ中段攻撃。2発目をGでキャンセルでき ここから打撃と投げの2択を仕掛けるのがベスト。



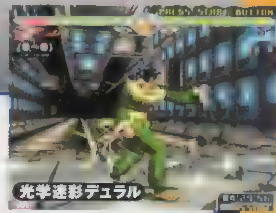
デュラル固有技一覧

	技名	コマンド	攻撃判定
打撃技	ジャブ	P	上
	ワンツー	PP	上・上
	パンチキック	PK	上・上
	ワンツー～アッパー	PP⇨P	上・上・中
	ワンツーアッパー～ヒューマンフローター	PP⇨PP	上・上・中・中
	フローターコンビネーション	PP⇨PP⇦P	上・上・中・中・中
	コンボキックスラッシュ	PPK	上・上・上
	DコンビネーションNo.2	PPP	上・上・上
	DコンビネーションNo.2 α	PPP⇨⇩⬂P	上・上・上・中
	DコンビネーションNo.2 β	PPP⬂K	上・上・上・中
	DコンビネーションNo.2 γ	PPPK	上・上・上・中
	エルボー	⇨P	中
	コンボエルボースラッシュ	⇨PP	中・中
	ガードクッラシュコンビネーション	⇨PP⇩⬂⇨P	中・中・中（ガード不能）
	クラッシュコンビネーション	⇨PP⇨P	中・中
	ランスコンビネーション	⇨PPP	中・中・上
	フェイントロール	⇨PP⇦⬃⇩⬂⇨	中・中・特殊行動
	～ライジングドラゴンキック	⇨PP⇦⬃⇩⬂⇨後にPKG	中・中・上
	～ライジングドラゴンナックル	⇨PP⇦⬃⇩⬂⇨後に⇨⇩⬂P	中・中・中
	～フェイントローキック	⇨PP⇦⬃⇩⬂⇨後にK	中・中・下
	イントルードエルボー	⇨⇨P	中
	DコンビネーションNo.1	⇨⇨PP	中・中
	DコンビネーションNo.1 α	⇨⇨PP⇦K	中・中・中
	DコンビネーションNo.1 β	⇨⇨PPK	中・中・中
	DコンビネーションNo.1 γ	⇨⇨PPK＋G	中・中・上
	ヘルダンクスロー	⬂⇩⬂P	上（※1）
	ローナックル	⬃P	下
	レッグクラッシュエルボー	⬂P	下
	レッグクラッシュエルボー～ロースライサー	⬂PK	下・下
	ヒューマンフローター	⇦⇨P	中
	ヒューマンフローターインパクト	⇦⇨PP	中・中
	デスウォール	⇦⇨P	中
	デスウォールロースピア	⇦⇨PK	中・下
	デスウォールロースピア～エスケープ	⇦⇨PKP	中・下・中（特殊行動）
	ヘブンズキック	K	上
	ヘルアンドヘブン	KK	上・中
	DコンビネーションNo.3	KP	上・下
	DコンビネーションNo.3 α	KPK	上・下・上
	DコンビネーションNo.3 β	KPP	上・下・上
	DコンビネーションNo.3 γ	KPPK	上・下・上・上
	ニースマッシュ	⇨K	中

	技名	コマンド	攻撃判定
打撃技	アッパーキック	⇨⇨K	中
	ダブルインパクト	⇨⇨KK	中・中
	トリプルストライク	⇨⇨KKK	中・中・上
	グランドワームスライサー	⬂⬂K	下
	ミドルレイピア	⬂K	中
	ダブルレイピア	⬂KK	中・上
	ミラージュレイピア	⬂KKK	中・上・上
	ミラージュスラッシュ	⬂KK⬂K	中・上・中
	ミラージュスラッシュコンボ	⬂KK⬂KK	中・上・中・中
	ダブルレイピア～ロースラスト	⬂KK⇩K	中・上・下
	レッグスマッシュ	⬃K	下
	レッグスラッシャー	⬃KK	下・下
	バックローキック	⬃K	中
	スマッシュナックル	P＋K	中
	DコンビネーションNo.4	P＋KK	中・上
	DコンビネーションNo.4 α	P＋KP	中・上
	DコンビネーションNo.4 β	P＋KP⬂K	中・上・下
	DコンビネーションNo.4 γ	P＋KPK	中・上・上
	ローハンマースライス	⬂P＋K	下
	マンティスプレイ	⇦⇦P＋K	中・上
	トルネードキック	K＋G	上
	エアウォークキックコンボ	⇨⇨⇦K＋G	上
	ロースライサーγ	⇩K＋G	下
	サマーソルトスラッシュ	⬀K＋G	中
	ヒールソードスラッシュ	⬀K＋G	中
	DコンビネーションNo.5	⬀K＋G⬂K	中・中
	DコンビネーションNo.6	⬀K＋G⇩K	中・中
	DコンビネーションNo.6 α	⬀K＋G⇩K⬂K	中・中・中
	DコンビネーションNo.6 β	⬀K＋G⇩K⬃K	中・中・中
投げ技	ラーニングスロー No.1	P＋G	上段投げ
	ラーニングスロー No.2	⇦⬃⇩⬂⇨P＋G	上段投げ
	ラーニングスロー No.3	⬂⬂P＋G	上段投げ
	ラーニングスロー No.4	⇨P＋G	上段投げ
	ラーニングスロー No.5	⇦P＋G	上段投げ
	ラーニングスロー No.6	⬂P＋G	上段投げ
	ラーニングスロー No.7	⇩P＋G	上段投げ
背後攻撃	マンティスジャブ	P	上（※2）
	ストマックインパクト	⇩P	中（※2）
	ターンハイキック	K	上
	ターンロースライサー	⇩K	下

【※1】相手にヒットすると投げになる　【※2】Pから始まる技に派生可能

ラーニングスローNo.1について この技はシュンの酔歩転身肘と同じ性能があり、投げたあとに飲酒量が＋5される。酒は最大40杯まで飲むことができ、酒の量に合わせて技のダメージもアップしていくのだ。ちなみに最大まで飲んだ状態で相手の背中にデスウォールをヒットさせると、相手の体力を約6割ほど奪うことができる。



▲これがデュラルの本気モードなのか!?

そのほかの隠し要素

ここでは、２Ｐカラーの選択やオールドウィンポーズなど、ゲームの演出を盛り上げる小ネタをお届け。これでプレイが一層楽しく！

1 壁紙の変更

メニュー画面のOPTIONSから「SETTINGS」→「GAME」を選択し、体力や試合時間を変更する画面でＬ１orＲ１を押すと、メニュー画面の壁紙を変更できる。

2 光学迷彩デュラルの出現条件

難易度に関係なく、ARCADEモードで１試合のラウンド数×４分30秒（270秒）以内に最終ステージへ到着すると、デュラルが半透明の光学迷彩になる。

3 1P・2Pカラーを自由に選択

ARCADEやVS、KUMITEなどのモードで使用するキャラを選ぶとき、スタートボタンを押したまま決定すると１Ｐ側は２Ｐカラー、２Ｐ側は１Ｐカラーのキャラが選択できる。

4「VF1キャラクター」の使用方法

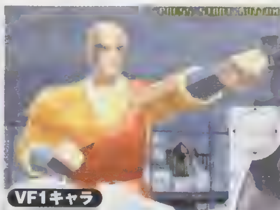
初段以上のプレイヤーファイルをロードし、Ｐ＋Ｋを押し続けながらゲームを始めると、キャラの姿が１作目の「バーチャファイター」のようなポリゴンモデルになる。

5 オールドウィンポーズ

KUMITEで二級以上に昇格すると「オールドウィンポーズ１（勝ちポーズ前にＰ＋Ｋ＋Ｇ）」が、三段になると「オールドウィンポーズ２（勝ちポーズ前にＰ＋Ｋ）」が選択可能。

6 トレーニングステージをVSモードで使う

１Ｐまたは２Ｐのプレイヤーファイルの段位が初段以上なら、ステージセレクト画面の枠外に、TRAININGモードで使用される「トレーニングステージ１」が追加される。



▲『VF１』に登場していない新キャラもこのとおり。



▶壁紙は39枚ある。好みのものに替えて気分を一新！

A.I.キャラ育成の基本

ＰＳ２版の要素のなかでも、ほかとは一線を画すA.I. SYSTEM。ここではA.I.キャラの育て方の基礎を解説しよう。

A.I.キャラ育成で重要なのが、①A.I. SPARRINGやA.I. REPLAYで技や連係を習得させる、②KUMITEモードを中心とした実戦で総合的な能力をアップさせる、の２つ。前者では、いかにムダな技を教えずに有効な連係をマスターさせるかが重要。そして後者では○と×でうまく指示を与えながら、A.I.キャラの戦いの傾向を調節し、最終的にはプレイヤーと互角以上に戦えるキャラを目指すのだ。

1 A.I.キャラ育成の前に覚えておきたいこと

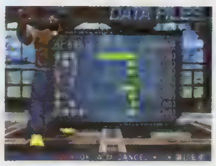
■○×ボタンによる指示のあたえ方

実戦でA.I.に指示をあたえるときは、基本的に効果的な技を出したときに○。逆に相手の攻撃を食らったときや、効果的でない技を出したときに×を入力。入力は試合中ならいつでも受け付けている。



■STATUS画面で成長度を確認

「EDIT FILES」のなかにある「STATUS」の画面で✚キーを左右に入力すると、A.I.キャラが覚えた固有技の熟練度や、ガード・受け身などのアビリティの高さを確認できる。こまめにチェック！



■ウィンドウ内に表示される文字に注目!

画面左下にあるウィンドウは、プレイヤーの指示やキャラの行動が、A.I.キャラに対してどう影響したかを表すもの。下の表を参考に、表示された文字の内容をしっかり確認しておこう。

表示される文字	内容
ATTACK＋（－）	実戦で打撃がヒットした（ガードされた）ときに表示。アビリティの打撃技の数値に影響
NAGE＋（－）	実戦で投げが決まった（抜けられた）ときに表示。アビリティの投げ技の数値に影響
GARD＋（－）	実戦で攻撃をガードした（食らった）ときに表示。アビリティのガードの数値に影響
TECK＋（－）	スパーリングやリプレイで技の熟練度が上がった（下がった）ときに表示
LEARN	スパーリングやリプレイで新しい技を覚えたときに表示される
FORGET	リプレイなどで×ボタンを押し、技の熟練度が0になったときに表示。技を忘れる
PLAY OK（NG）	スパーリング以外のモードで出現。各種項目の数値が増える（減る）

2 育成で使用するモードは主に3つ

A.I.SPARRING 新たな技やコンボはココで習得

このモード内でプレイヤーが技を実演することにより、A.I.が新たな技や連係などを覚える。初めて育成を行うときは、試合で役立つ技を厳選し、２～３つぐらい覚えさせよう（最初から習得済みの技もある）。ただし、「立つ途中にＫ」といったキャラの状態が関係する技は覚えにくい。また、最初のうちは複雑なコンボや連係をなかなか覚えてくれないので、単発で強力な技や、比較的簡単な空中コンボなどを優先的に習得させるといいだろう。


◀重量級のヒザ×２などの連係は覚えやすい。

A.I.REPLAY 不要な行動はここで忘れさせる

A.I. REPLAYでは、MC２内に保存したリプレイを再生して（A.I.キャラと同キャラが戦っている試合以外は不可）、指導できる。ちなみに、ここでは○を押すと「よい行動」「この連係を覚えろ」という意味になり、×なら「悪い行動」「この連係を忘れろ」といった意味になる。A.I.キャラが実戦で役に立たない技などを覚えてしまった場合は、その試合のリプレイを保存して再生し、問題の技の部分で×ボタンを何度も押せば、忘れさせることが可能だ。


◀試合後にセレクトを押してリプレイを保存。

KUMITE 最もメインに使用するモード

A.I.キャラは段位が上がるほど思考能力がよくなるので、技や連係を覚えさせたら、すぐにKUMITEへ投入。ちなみに実戦では、○を押すとその技の使用頻度が高くなるほか、より攻撃的に。逆に×を押すと技の使用を控え、ガードを固める。A.I.キャラが棒立ちにならないよう　的確な指示を与えよう。

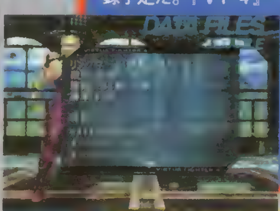
CHECK 受け身や避けなどを覚えさせるには？

受け身や避け、投げ抜けなどについては、A.I. SPARRINGやA.I. REPLAYで指導してもあまり効果はない。これらの行動はA.I.キャラの段位が上がるとともに使用するようになるので、まずはKUMITEでの昇格を目指そう。最初は初段が目標だ。

電撃プレイステーション200号記念企画

『VF4』A.I.キャラ頂上決戦「A.I.WAR」開催!!

電撃ＰＳでは200号を記念して『ＶＦ４』のA.I.キャラ日本一を決定する大会を開催！　総合、キャラ別の各部門で優勝したA.I.キャラのデータは７月発売の電撃ＰＳ２の付録ROMに収録予定だ。『ＶＦ４』への愛と知識が試されるこの大会――ファンなら絶対に応募しよう!!


◀プレイヤーの強さを超えたA.I.キャラを待つ！

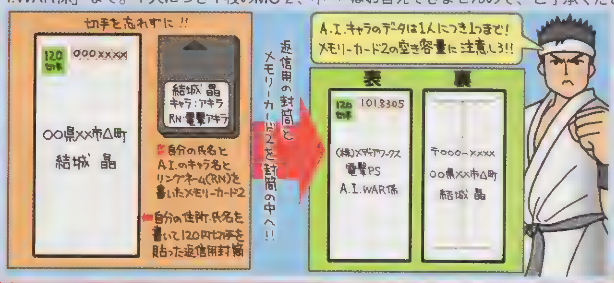
大会のルール

大会に参加するには、A.I.キャラ１体を保存したMC２を、編集部に送ってもらえばOK。大会はキャラ別大会（完全トーナメント制）と、総合大会（ベスト８まではトーナメント制、決勝は上位８キャラによる総当たりのリーグ戦）の２部門。各優勝者には豪華賞品が用意されているほか、応募者全員のMC２に決勝戦のリプレイを保存して返却する予定だ。

応募者全員に決勝戦のリプレイデータをプレゼント!!

応募のきまり

応募の際は、必ず封筒の裏に住所・氏名（本名）を、MC２には氏名とキャラ名、A.I.キャラのリングネームを記入。封筒内にはMC２のほかに、120円切手を貼った返信用（MC２返却用）封筒（こちらにも住所・氏名を明記）を同封してください。またMC２は、13キャラ別＆総合大会の決勝戦のリプレイが入る容量（500KB以上）を空けておいてください。あて先は「〒101-8305 ㈱メディアワークス 電撃PS A.I.WAR係」まで。１人につき１枚のMC２、中に保存するA.I.キャラは１つを原則とさせていただきます（複数のデータがある場合は１つのみ採用）。ちなみに企画の性質上、MC２の返却に時間がかかる場合や、まれにデータの誤消去などの事故が発生する場合があります。また応募のきまりが守られていなかったり、データ改ざんが行われている場合は、編集部の判断で失格となるケースがあります。さらに企画の進行などに関する、電話などでのお問い合わせにはお答えできませんので、ご了承ください。



PS S・RPG

東京魔人學園外法帖

ＳＬＧが苦手な人でもこれで大丈夫！　陰陽ディスクの後半部分、第七話から第拾弐話までの戦闘を徹底攻略!!

発売中 ▶アスミック エース エンタテインメント▶￥6,800(特別初回限定版￥9,800)
▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

やはり、キャラを仲間にする条件でとまどっている人が多いみたいですね。そのへんの詳細を書いてしまうのは簡単なんですが、記事内ではあえて明確にしていません。仲間になる条件を探して、イロイロやってみるのがこのゲームの醍醐味ですから（笑）。これ以上のネタバレ情報が知りたい人は、公式サイトの「真神庵」（http://www.ny.airnet.ne.jp/shout/）の攻略会議室をのぞいてみる、または２月12日発売の弊社攻略本をどうぞ。　（小岩）

陽＆陰「第七話～第拾弐話」までの戦闘のコツを徹底伝授!!

待ちに待った『東京魔人學園外法帖』がついに発売!!　このときを心待ちにしていたファンは、さっそくやり込んでいることだろう。今回は、前回に続いて陽（徳川編）と陰（鬼道衆編）の第七話から第拾弐話までのＳＬＧパートをマップ付きで攻略　シナリオが分岐した場合の戦闘（ANOTHER　MAP）もフォロ　しているので、戦闘の対策はバッチリ！



▲敵データをふまえて、もっとも効率のいい戦術を解説！

戦術指南 戦闘の要となる３つのポイント

ストーリー中盤以降の戦闘でとくに重要な３つの要素を解説！　具体的な使い方を伝授しよう。

戦闘のツボ 壱 特殊技

花火技と俳句技の特徴を覚えて上手に使いこなそう

今回の攻略範囲で仲間になる、武流の花火技と梅月の俳句技。この2つの技は使い方が特殊なので、詳しく解説しよう。

花火技

花火技は、火薬の色（8種類）によって属性や攻撃部位、追加効果が変化するというもの。色による属性は、橙・赤・桃＝火、青・緑＝木、黄＝土、白＝金、紫＝水となる。また、緑は毒、桃は魅了の効果が付加されるので、ぜひとも選んでおきたい。なお、火薬の数は技ごとに違う。



▲色ごとに攻撃部位が異なるので、よく考えて選ぼう。

俳句技

俳句技は、上句・中句・下句の3つから構成されており、それぞれに用意された句（各12種類）を選んで作成。その組み合わせによって、効果や消費ＡＰ（行動力）、射程などが複雑に変化する。編成時に変更できるので、最適な組み合わせの句を研究してみよう。その際は、下に示した組み合わせの例も参考のこと。

上　句	中　句	下　句	効　　果
夢さって	燭にうつすや	他生の縁	攻撃系【威力32　消費ＡＰ4　射程1－2】
肌のよき	燭にうつすや	他生の縁	攻撃系【威力41　消費ＡＰ5　射程4－5】
人恋し	拍子も見えず	宵の梅	攻撃系【威力62　消費ＡＰ17　射程5－5】肌
のよき	太虚に雪の	恨めしい	攻撃系【凍結・麻痺　呪詛の効果】
燭の火を	黒きつむ屋の	夏百日	補助系【羅刹　金剛　祝福の効果】

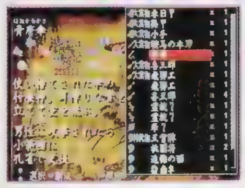
戦闘のツボ 弐 式神

式神作成のコツを覚えよう！

前回も説明したが、式神作成は各話インターバルで寄り道できる「式神創成」で行う。ここで、「式神羅写」というアイテムと装備アイテムを合成することによって、式神を作成できるのだ。最初のうちは下級の式神しか作れないが、何度も合成を繰り返すことで上級の式神を作成することが可能。また、作成する式神の選択時にスタートボタンを押してみよう。すると、カーソルを合わせた式神の作成後に作成できる、式神の一覧に切り替わるのだ。この機能を使えば、目的の式神を作るまでの過程を容易に調べることができる。



◀強力な式神が作れるまで合成を繰り返そう。



◀アイテムは売らずに、式神作成で利用しよう。

オススメの式神の作り方

【綾女　50以下のダメージを受けると小範囲に羅刹】
手順　病虫（無名の刀）→餓鬼（春日甲）→綾女（春日甲）
【山吹　50以下のダメージを受けると小範囲に祝福】
手順　以津真天（火伏符）→樹木子（春日甲）→山吹（春日甲）
【雪女　男性から攻撃されたら中範囲に凍結攻撃】
手順　油壺（春日甲）→骨唐傘（比売符）→雪女（比売符）

※手順の（　）内は、作成に必要なアイテム。

戦闘のツボ 参 方陣技

新たに判明した方陣技を公開!!

敵が一段と手強くなる中盤以降では、方陣技の使い方が重要となる。だが、発動するために必要なキャラの組み合わせを調べるのはひと苦労。なかなか見つけられない人も多いことだろう。そこで、ここでは今回の攻略範囲内で使用可能な方陣技を公開。それぞれ、発動するために必要なキャラを明記しているので、編成時に活用して戦闘を有利に進めてほしい。あとは、発動させるユニットの位置（敵の正面、側面、背後）によってもダメージが変化することを覚えておくこと。もちろん、敵の背後で発動させるのがベストだ。



◀敵1体にキャラを隣接させて方陣技を発動する。



▶1度の戦闘で1回しか使えないので注意。

技名	攻撃力	必要キャラ
黄龍菩薩陣	120	主人公、美里藍
サハスラーラ	150	主人公、蓬莱寺京梧、醍醐雄慶
楼桜友花方陣	100	美里藍、桜井小鈴
妖魔折伏方陣	150	美里藍、織部葛乃、真那
忍法　天地爆流陣	200	涼浬、武流（紅影）、十郎太（黒影）、花音（桃影）
銀河爆誕陣	180	武流（紅影）、十郎太（黒影）、花音（桃影）
聖歌　乙女の祈り	100	美里藍、ほのか、ピセル
吟詠　蛍の舞	100	霞梅月、真那
阿修羅活殺陣	220	蓬莱寺京梧、桧神美冬
双龍螺旋脚	120	主人公、風祭澳継
アグニ　チャクラ	220	主人公、九角天戒、九桐尚雲、風祭澳継
黄泉冥府陣	150	主人公、比良坂
鬼道妖狐変	120	九角天戒、桔梗
黄泉降魔陣	150	九角天戒、壬生霜葉、比良坂
ドラゴン　プラチナス	120	御神槌、クリス
神祇･御津波降陣	120	奈涸、雹
阿修羅滅殺陣	200	九角天戒、壬生霜葉、雹
京洛群狼陣	150	壬生霜葉、們天丸

桔梗と風祭の外法寺子屋

風祭（以下、**風**）　ここではこの俺が、本文では触れられなかった、ちょっとした戦闘のコツなんかを紹介するぜ。**桔梗**（以下、**桔**）　あらあら。そんな大役、坊やに務まるのかい？　**風**　なんだと、桔梗！　この俺が信用できないってのか!?　**桔**　風祭だけじゃ心配だからって、御屋形様に手伝うように頼まれただけさ。しっかりお勤めをはたしておくれよ。**風**　御屋形様の命令じゃ仕方ねぇな。じゃあ、さっそく始めるぜ。

SLGパート攻略

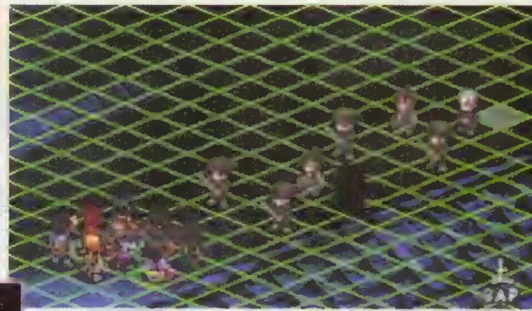
前回に続き、陰陽それぞれ第七話から第拾弐話までを攻略。各戦闘におけるポイントと有効な戦術を、マップ付きで解説していく。なお、出撃メンバーの選出および戦術は、キャラをすべて仲間にしていることを前提にしている。

陽 徳川編シナリオ

◆第七話　夜祭（よまつり）◆

弁天堂裏手　●勝利条件：すべての敵を倒す

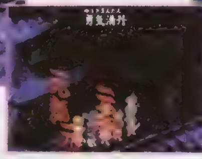
●大宇宙党の3人をここで育てておこう



このマップの敵はそれほど強くないので、強制出撃の紅影、黒影、桃影の3人を重点的に育てておきたい。手順としては、涼浬の「飛爪」で敵を引き寄せたあと、前述の3人に攻撃させればOK。最後の1体は、行動範囲に入らないかぎり接近してこないので、3人の方陣技でトドメをさそう。



◀3人を前衛に配置する。このとき、相生効果を得られるような陣形にしておく。



◀前衛の3人がダメージを受けたら、「勇気満丹」で回復。

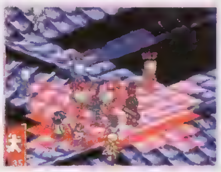
DATA

敵キャラ	LV	属性
浪人	14	木
浪人	12	火
浪人	12	火
浪人	12	水
浪人	12	水
浪人	12	水
浪人	12	水

民家屋根　●勝利条件：九桐を倒す

●方陣技を使うタイミングを見極めろ！

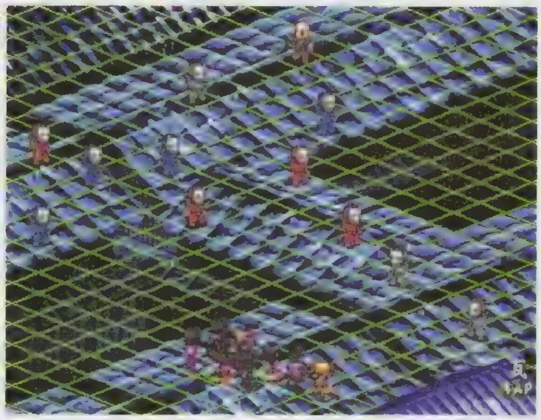
1ターン目から接近してくる敵を一掃するため、涼浬、紅影、黒影、桃影の方陣技「忍法・天地爆流陣」を使う。方陣技を使うタイミングは、中忍2体を倒したあとの3ターン目がベストで、それ以降は九桐の攻撃範囲に入ってしまい、使いづらくなる。その後、下忍を各個撃破していき、最後に九桐を倒そう。



▶3ターン目に「忍法・天地爆流陣」を使って下忍を粉砕！

DATA

敵キャラ	LV	属性
九桐	15	金
中忍	14	金
中忍	14	金
中忍	14	金
下忍	12	火
下忍	12	火
下忍	12	火
下忍	12	火
下忍	12	木
下忍	12	木
下忍	12	木
下忍	12	木



陰 鬼道衆編シナリオ

◆第七話　菩薩眼（ぼさつがん）◆

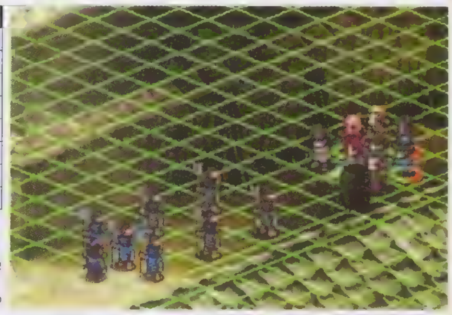
内藤新宿路地裏　●勝利条件：すべての敵を倒す

●オトリ作戦で一網打尽！

番衆の技は麻痺効果があるので、麻痺無効化の装飾品を装備しておけば対処は完璧。ほかに注意すべき点はなく、基本どおりに戦えば楽に倒せるはずだ。まず、自軍の手前側にいる番衆2体を倒そう。その次のターンでさらに2体を倒し、1人をオトリにして奥の敵を誘い出す。敵は密集しているので、方陣技で一掃しよう。

DATA

敵キャラ	LV	属性
侍	18	木
番衆	14	火
番衆	14	火
番衆	14	火
番衆	12	火
番衆	12	火
番衆	12	火
番衆	12	火



鬼哭村　●勝利条件：すべての敵を倒す

●追加効果を持つ技に注意せよ！

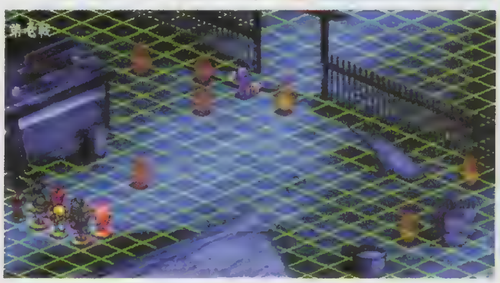
鬼火の技は、射程範囲が広く呪詛の効果があるので要注意。それぞれが離れた場所に配置されているので、ムリに進軍せず、近寄ってきたものから確実に倒していくといい。残る謎の兵は、攻撃力が高いうえに、凍結の効果がある技を持つイヤな相手。しかし、その技の射程は短いので、射程の長い技を使って、攻撃される前に倒してしまおう。



▲謎の兵には近寄らず、奈涸や門天丸で遠くから攻撃しよう。

DATA

敵キャラ	LV	属性
謎の兵	15	木
鬼火	12	火
鬼火	12	火
鬼火	12	火
鬼火	12	火
鬼火	12	火
鬼火	12	火
鬼火	12	火



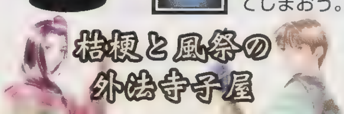
ANOTHER MAP

那智滝　●勝利条件　すべての敵を倒す

DATA

敵キャラ	LV	属性
山童	10	水
山童	10	水
山童	10	水
山童	10	水
蝦蟇仙	12	水
蝦蟇仙	12	水
蝦蟇仙	12	水
蝦蟇仙	12	水
目競	14	金
目競	14	金





桔梗と風祭の外法寺子屋

風　まずは「陽」について、ちょっと知っておいてもらいたいことを教えるぜ。「陽」で仲間になる美里って奴がいるだろ？　こいつは、なるたけ戦闘に出さないほうがいいぜ。なぜなら、こいつは回復しか能がないからだ。どうだ、桔梗。バッチリだろ？　桔　おや、そこまで言い切っていいのかい？　風・何か問題あるのか？　桔　この娘は、APを回復できる技を使えるようになるから、しっかり育て（

次ページへ続く→）

◆第八話 月哮（げっこう）◆

両国 ●勝利条件：すべての敵を倒す



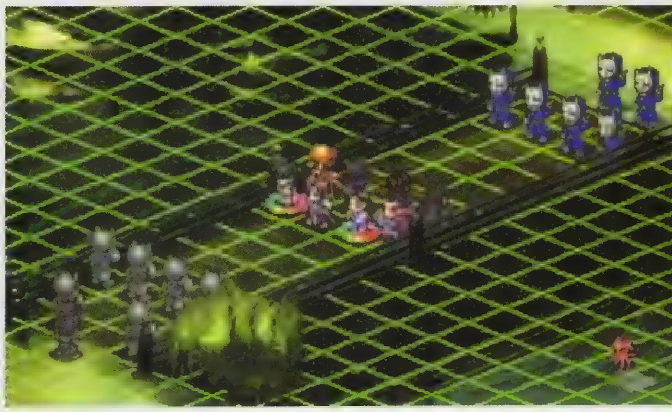
▲下忍をすべて倒したあと、雄慶をこの位置に移動させて剣士をおびき出そう。

●敵に包囲されて大ピンチに見えるが…

敵軍に包囲されているものの、下忍のレベルはわずか6。非常に弱い敵なので、どんな技で攻撃しても楽に倒せるはず。ただし、橋の左端にいる剣士だけは能力値が高め。剣士は雄慶をオトリにしておびき出してから強力な技を使って倒そう。

DATA

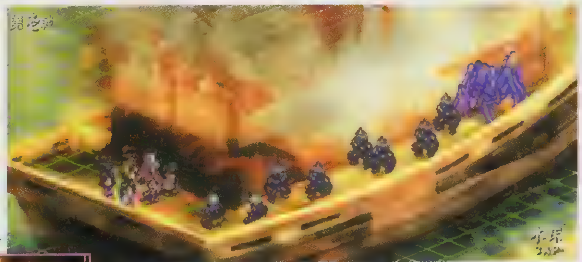
敵キャラ	LV	属性	敵キャラ	LV	属性
剣士	16	水	下忍	6	木
下忍	6	金	下忍	6	木
下忍	6	金	下忍	6	木
下忍	6	金	下忍	6	木
下忍	6	金	下忍	6	木
下忍	6	金	下忍	6	木
下忍	6	金			



屋形船船上 ●勝利条件：雹を倒す

●土属性の技を有効に使おう

敵はすべて水属性なので、主人公の技や桃影の「土華槍」、属性を土に変化させた紅影の花火技などが有効。これらの技を中心に鬼をすべて倒したら最後に雹をおびき出す。雹は麻痺や呪詛の効果を持つ攻撃を使ってくるので、方陣技などを使って素早く倒そう。





▶雹のオトリ役は高確率で麻痺状態になる。麻痺状態は、美里の技や雄慶の「息災法」で解除しよう。



◀雹の装備品「通天犀の角」はレアな品。黒影の、「盗り手・指」を連発して入手！

DATA

敵キャラ	LV	属性	敵キャラ	LV	属性
雹	20	水	鬼	16	水
鬼	16	水	鬼	16	水
鬼	16	水	鬼	16	水
鬼	16	水	鬼	16	水
鬼	16	水			

ANOTHER MAP



◆第八話 傀儡（くぐつ）◆

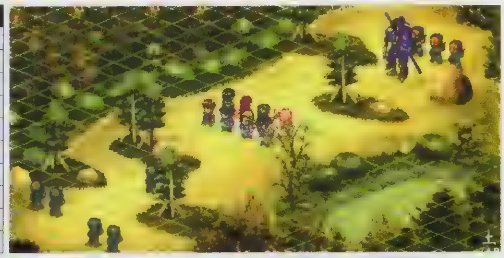
人形屋敷 ●勝利条件：雹を倒す

●雹は集中攻撃で倒せ！

敵がマップの上下に散開しているので、こちらも二手に分かれて攻めよう。ただし、雹はかなり手強いうえに、祝福の効果で毎ターン生命力が回復する。そのため、少なくとも3～4人で一斉に攻撃していかないと、短時間で倒すのは難しいだろう。また、雹は4体の人形に囲まれているので、まずはこちらから倒さなくてはならない。１ターン目は、主人公を右上に2マス移動させたあたりで待機。人形を倒し終えたら、雹を集中攻撃で一気に倒してしまおう。

DATA

敵キャラ	LV	属性
雹	16	水
人形	14	水
人形	14	水
人形	14	水
人形	14	水
人形	14	水
人形	14	水
人形	14	水
人形	14	水
人形	14	水



ANOTHER MAP

鬼哭村広場 ●勝利条件 すべての敵を倒す



DATA

敵キャラ	LV	属性
下忍	15	木
下忍	15	木
下忍	15	木
下忍	15	火
下忍	15	火
下忍	15	火
下忍	15	金
下忍	15	金
下忍	15	金
下忍	15	水
下忍	15	水
下忍	15	水

ANOTHER MAP



ANOTHER MAP

那智滝 ●勝利条件 嵐王を倒す



DATA

敵キャラ	LV	属性
嵐王	20	木
死人鴉	14	木
死人鴉	14	木
死人鴉	14	木
死人鴉	14	木
死人鴉	14	木
死人鴉	14	木
死人鴉	14	木
死人鴉	16	木
死人鴉	16	木
死人鴉	16	木
死人鴉	16	木
死人鴉	16	木

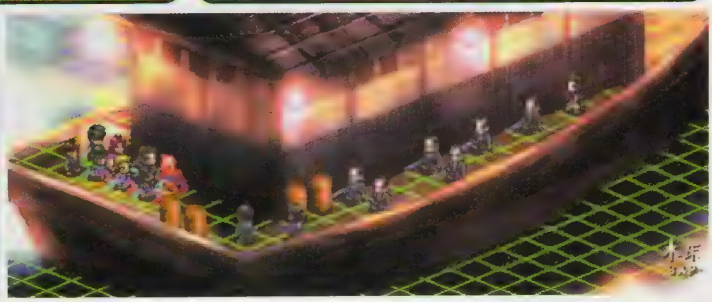
屋形船船上 ●勝利条件：美冬を倒す

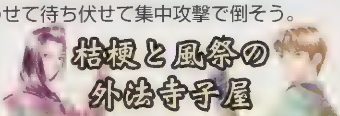
●マップの狭さを利用！

移動可能な場所が細く狭いので、正面から敵を倒していくしかない。侍は主人公の「雪漣掌」で凍結させ、防御力が低下したところを攻撃すれば簡単に倒せる。また、敵の陣形が自然と一列に並んだ状態になるので、「掌底・発剄」や「掌底・鬼剄」など、攻撃範囲が直線的な技も効果的だ。残る美冬は、3ターン目でこちらに近寄ってくるので、その行動範囲に合わせて待ち伏せて集中攻撃で倒そう。

DATA

敵キャラ	LV	属性
美冬	20	火
侍	17	金
侍	17	金
侍	17	金
侍	17	金
侍	17	金
侍	17	金
侍	17.	金
侍	17	金





桔梗と風祭の外法寺子屋

(→) ておいたほうがいいわよ。風 でも、コイツ戦闘で役に立たないじゃん。やっぱ、ガンガン攻めてかないと強くなれないぜ！ 桔 これだから坊やは……。あのね、何のために霊場があると思ってるの？ 本編の戦闘にはムリに出さなくてもいいから、霊場でしっかり育ててあげることさね。適当にオトリ役を立てて、オトリ役をひたすら回復させることで、経験値を稼げば楽勝よ。風 そ、そんなことわかってらい！

◆第九話 蛍（ほたる）◆

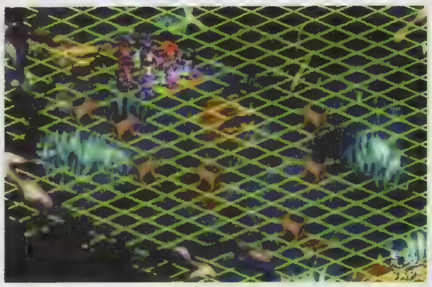
郷蔵 ●勝利条件：すべての敵を倒す

●長期戦は不利！一気に決めろ!!

回復役の美里が出撃できないため、長期戦は不利。とくにＡＰが多い死人鴉がやっかいなので、１ターン目に倒しておこう。その後、近寄ってきた野犬から各個撃破していく。

DATA

敵キャラ	LV	属性
死人鴉	16	木
死人鴉	16	木
死人鴉	16	木
野犬	15	木
野犬	15	木
野犬	15	木
野犬	15	木
野犬	15	木
野犬	15	木
野犬	15	木



ANOTHER MAP 郷蔵 ●勝利条件 すべての敵を倒す

DATA

敵キャラ	LV	属性
百姓	14	土
百姓	14	土
百姓	14	土
百姓	14	土
百姓	14	土
百姓	14	土
百姓	14	土
百姓	14	土
百姓	14	土
百姓	14	土



大川川原 ●勝利条件：泰山を倒す

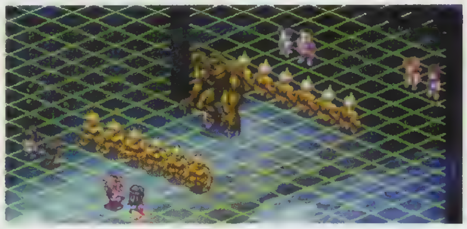
●泰山は梅月＆真那の方陣技でトドメを刺そう

編成時に強制出撃となる梅月と真那のＡＰを装備品で強化し、梅月の俳句技を作成しておく。戦闘は自軍が二手に分断された状態でスタートするので、まずは各部隊で目の前の鬼を倒していこう。最後に残った泰山は、5マス離れた位置に主人公を移動させておびき出すといい。泰山を倒すときには、梅月と真那の方陣技「吟詠・蛍の舞」を使うこと。これで、梅月と真那が仲間になりやすくなるので必ず実行しておくように！

DATA

敵キャラ	LV	属性
泰山	22	土
鬼	18	土
鬼	18	土
鬼	18	土
鬼	18	土
鬼	18	土
鬼	18	土

敵キャラ	LV	属性
鬼	18	土
鬼	18	土
鬼	18	土
鬼	18	土
鬼	18	土
鬼	18	土



ANOTHER MAP 大川川原 ●勝利条件 すべての敵を倒す

DATA

敵キャラ	LV	属性
風祭	20	火
泰山	20	土
下忍	18	土
下忍	18	土
下忍	18	土
下忍	18	土
下忍	18	土
下忍	18	土
下忍	18	土
下忍	18	土



◆第九話 残照（ざんしょう）◆

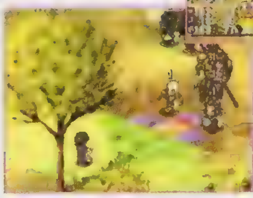
双羅山 ●勝利条件：沖田を倒す

●マップ左下に戦力を集中！

１ターン目は初期配置からあまり動かさずに待機。次のターンで近寄ってきた狼を順次倒していくといい。沖田はこちらのユニットが攻撃範囲に入らない限り行動しないので、防御力が高いキャラをオトリにして誘い出そう。また、沖田は精神力が低いので、術系の技で攻めると効果的。



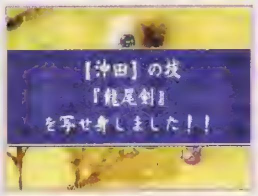
▲狼も術系の攻撃に弱いので、桔梗や御神槌、弥勒の技が重宝する。



◀沖田は攻撃力が高い。防御力の低いユニットは近寄らないのが得策だ。

●沖田の「龍尾剣」を習得しよう！

沖田が使う「龍尾剣」は威力が高く、消費ＡＰも5と少ない。かなり使い勝手のいい、便利な技だ。威力の高い技がない九桐にとっては、まさに絶好のチャンスといえるだろう。九桐を沖田に隣接させ、「龍蔵院奥義・胤影」を使ってから自軍のターンを終了すればＯＫ。沖田は高い確率で「龍尾剣」を使ってくるので、これで技を習得できる。



▶九桐に「龍尾剣」を修得させたら、積極的に技レベルをアップさせよう。



DATA

敵キャラ	LV	属性
沖田	20	水
狼	18	木
狼	18	木
狼	18	木

敵キャラ	LV	属性
狼	18	木
狼	18	木
狼	18	木
狼	18	木

見世物小屋 ●勝利条件：すべての敵を倒す

●分断された戦力を集結させろ！



▲敵が密集しているだけに、戦力が分断したまま戦うのは危険。

まず、マップ左下の自軍ユニットを右下に移動させ、分散している戦力を1カ所に集めよう。次のターンに備えて、右下の自軍ユニットは前方の敵3体を倒しておくこと。それが不可能なら麻痺や呪詛などで動きを封じておこう。そして、次のターンで陣形を整え、敵を1体ずつ倒していくのがオススメの戦法だ。

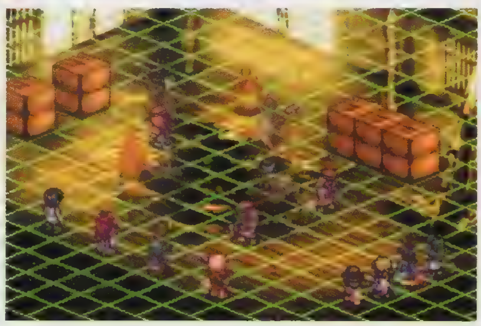


◀武者霊の「鶴駆け」は九桐に修得させておきたい。

DATA

敵キャラ	LV	属性
武者霊	20	金
武者霊	20	金
武者霊	20	金
武者霊	20	金
鬼女	18	火

敵キャラ	LV	属性
鬼女	18	火
鬼女	18	火
鬼火	18	火
鬼火	18	火
鬼火	18	火



桔梗と風祭の外法寺子屋

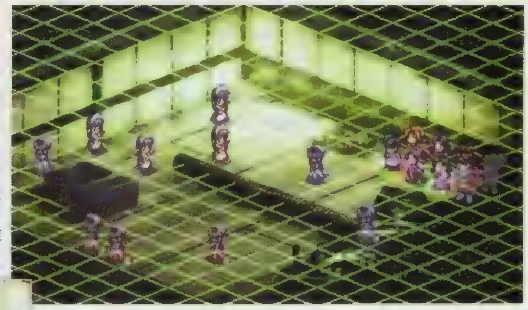
風　くそう。桔　あら、どうしたんだい？　風　敵に近づくことはできるんだけど、そのまま攻撃が出せないんだ。桔　そんなときは、相生を使うのよ。風　相生？　桔　特定の属性のキャラ同士が横に並ぶと発生する現象のコトよ。この状態になると、キャラのまわりに光の円が発生するからひと目でわかるでしょう。たとえばそうね…坊や、龍斗の横に立ってごらんなさい。風　あっ！　龍斗のまわりに（次ページへ続く→）

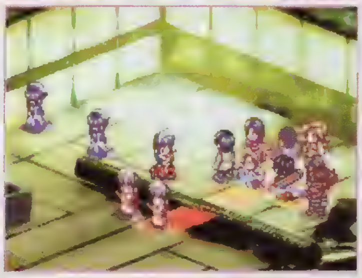
◆第拾話　紅絢（くれない）◆

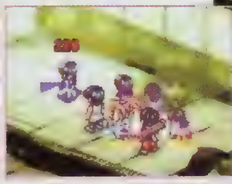
ヴラド邸　●勝利条件：すべての敵を倒す

●仕切りの奥にいる召使いをうまく誘導しよう

敵軍は１ターン目から自軍を目指して一斉に移動を開始する。ここで注意したいのは仕切りの奥にいる3体の召使い。自軍をマップ中央の仕切りに隣接させていると、この3体から仕切り越しに攻撃されてしまうのだ。そこで、進軍の際は仕切りから2マス以上離れた位置に移動して、手前にいる敵を倒していこう。これで、奥の3体は仕切りを迂回して進んでくるようになるのだ。







◀敵の３体が迂回して接近して来るのを待たずに、小鈴の「通し矢」などで遠距離から倒してしまうのも手だ。

DATA

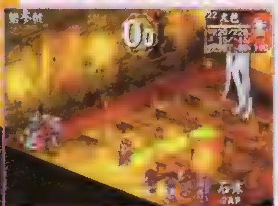
◀敵の弱点&相剋を考慮すると、雄慶の「虎蹴」が効果大！

敵キャラ	LV	属性
召使い	20	木
召使い	20	木
召使い	20	木
召使い	20	木
召使い	18	木

敵キャラ	LV	属性
召使い	18	木
召使い	18	木
召使い	18	木
召使い	18	木
召使い	18	木

礼拝堂　●勝利条件：すべての敵を倒す

●状態異常対策を万全にしてから挑もう！



▲自軍を鍛えていない場合は、火邑の射程外へひたすら逃げつつ反魂鬼を倒しておこう。すると3ターン経過後に火邑が近寄ってくる。

火邑は、射程が長く混乱状態にさせる技を使う強敵なので、最初のターンで倒しておく。涼浬の「飛爪」や紅影の花火技を使って火邑を引き寄せ、そこに京梧の技を連発しよう。その間に、ほのかはヴラドから逃げるようにマップ右下へ移動。2ターン目は、火邑を倒した一団を向かわせてヴラドを撃破する。最後に残った反魂鬼を倒そう。

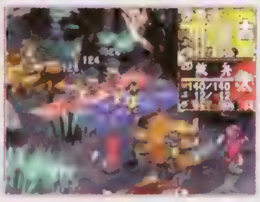
DATA

敵キャラ	LV	属性
ヴラド	22	火
火邑	22	火
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土



◆第拾話　魔教（まきょう）◆

ヴラド邸　●勝利条件：ジェフを倒す



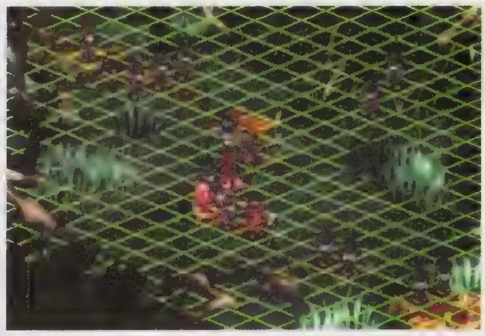
▶主人公の「巫炎」なら、ジェフも銃兵も楽に倒せる。

●敵の正面は危険！

銃兵の技は攻撃範囲が直線的なので、正面に立たなければ攻撃されずに済む。それを念頭に置いて移動をすれば、マップ右上や右下にいる銃兵は難なく倒せるはずだ。ただし、マップ左上にいる銃兵とジェフには、地形的に必ず攻撃されるので、そちらには防御力の高いユニットを向かわせ、１体ずつ倒していこう。

DATA

敵キャラ	LV	属性
ジェフ	24	金
銃兵	20	火
銃兵	20	火
銃兵	20	火
銃兵	20	火
銃兵	20	火
銃兵	20	火
銃兵	20	火
銃兵	20	火
銃兵	20	火



鈴ヶ森刑場　●勝利条件：すべての敵を倒す

●敵の射程に注意せよ！

敵がバラバラに配置されているため、自軍を左右二手に分けて効率よく進軍しよう。反魂鬼は射程が前方に広いので、毎ターン必ず攻撃範囲を調べること。防御力が低いユニットだと、一撃で戦闘不能になることがあるので注意。怨霊は呪詛効果のある「陰之一法」がやっかい。誰か１人をオトリにして、そのスキに全員で攻撃しよう。

DATA

敵キャラ	LV	属性
怨霊	26	火
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土
反魂鬼	20	土

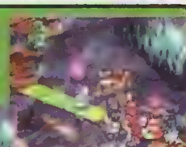


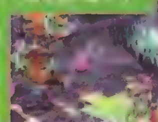
◀「陰之一法」は射程が長いので、怨霊にはうかつに近寄らないこと。



ANOTHER MAP　品川宿町外れ　●勝利条件　すべての敵を倒す

[illegible]





DATA

敵キャラ	LV	属性
鬼女	19	火
鬼女	19	火
鬼女	19	火
鬼女	19	火
鬼女	19	火
鬼火	18	火
鬼火	18	火
鬼火	18	火
鬼火	18	火
怨霊	20	木
怨霊	20	木
怨霊	20	木



桔梗と風祭の外法寺子屋

（→）光の円が発生した！　こうなると、何かいいことでもあるのか？　桔　この状態になると、技を使ったときの消費ＡＰが減少するのよ。これをうまく利用しなさいな。たとえば龍斗が敵と戦闘して、さらに奥にいる敵と戦うときは、まず坊やは龍斗の横に待機して、それから龍斗に攻撃させるのよ。そうすれば、移動後に残るＡＰは、普通にやったときよりも多く残るってわけ。風　でも俺、龍斗の援護するのイヤだ！

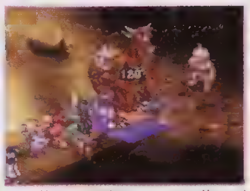
◆第拾壱話　燧火（すいか）前編◆

等々力渓谷　●勝利条件：火邑を倒す

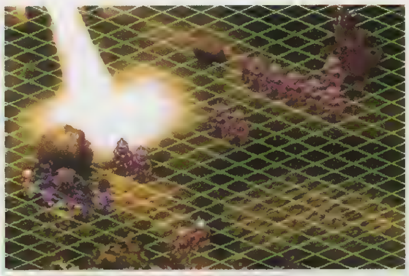
●京梧＆涼浬の技を中心に攻めろ！

まず正面＆右側にいる鬼を、育てたいユニットで倒す。その後、橋の上を進んで涼浬を火邑の射程内に入れる。このとき、涼浬の「飛爪」で橋の前にいる2体の鬼を引き寄せて倒しておくこと。次のターンで火邑をおびき出したら、主人公の「雪漣掌」などを使って撃破しよう。





◀▲物語の展開によっては葛乃が強制出撃に。葛乃の技のなかでは、「水車閃」が鬼や火邑に効果大！



DATA

敵キャラ	LV	属性
火邑	30	火
鬼	22	火
鬼	22	火
鬼	22	火
鬼	22	火
鬼	22	火
鬼	22	火

敵キャラ	LV	属性
鬼	22	火
鬼	22	火
鬼	22	火
鬼	22	火
鬼	22	火
鬼	22	火

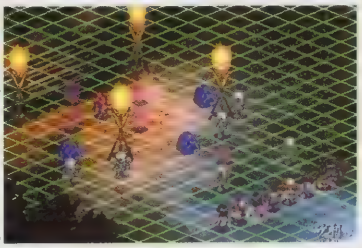
ANOTHER MAP



等々力不動境内　●勝利条件：九角を倒す

●九角を囲んで足止めしよう

九角の行動範囲（最大8マス）に入らないようにするため、自軍を二手に分けてマップの右端と左端を進ませる。各部隊の遠距離攻撃で反魂鬼や目競を撃破したら、次のターンで一気に九角の周辺へ移動。数体のユニットで九角を囲み、動きを止めている間に鬼火を倒そう。



DATA

敵キャラ	LV	属性
九角	30	土
反魂鬼	22	土
反魂鬼	22	土
反魂鬼	22	土
反魂鬼	22	土
反魂鬼	22	土
反魂鬼	22	土
目競	20	金
目競	20	金
目競	20	金
鬼火	18	火
鬼火	18	火
鬼火	18	火
鬼火	18	火
鬼火	18	火

等々力不動境内　●勝利条件：すべての敵を倒す

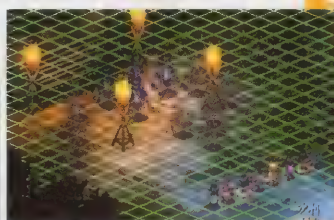
●吹き飛ばし効果のある技に注意！

まずは、自軍から最も近くにいる3体の武者霊から倒していく。武者霊の技は、すべて吹き飛ばし効果のあるものなので、追加ダメージを避けるためにも1ターン内に倒してしまおう。その後、近寄ってきた不浄霊2体と武者霊1体を攻撃。不浄霊は暗闇と呪詛の効果を持つ技をメインに使ってくるので、美里を出撃させておき、自軍の状態異常を回復させつつ戦おう。

DATA

敵キャラ	LV	属性
不浄霊	35	火
不浄霊	35	火
不浄霊	35	火
不浄霊	35	火
武者霊	28	金
武者霊	28	金

敵キャラ	LV	属性
武者霊	28	金
武者霊	28	金
武者霊	28	金
武者霊	28	金
武者霊	28	金
武者霊	28	金



◆第拾壱話　慟哭（どうこく）前編◆

浅草寺　●勝利条件：すべての敵を倒す

●弱い敵しかいないが、情けは無用

この時点にしては敵のレベルが低く、数も少ない。あえて注意する点はないが、攻め方としては最初に自軍の正面と左端にいる3体の浪人を倒すのがベスト。3体とも水属性なので、土属性の桔梗や泰山ならあっさり倒せる。次に、残る2体の浪人の攻撃範囲ギリギリの位置に自軍ユニットを待機させてターン終了。あとは、近づいてきた敵を倒すだけだ。戦力的に余裕があるなら、レベルの低いユニットに倒させて経験値を稼ぐのもいいだろう。また、浪人（火属性）の「袈裟斬り」は威力が高いので、ぜひ九桐に修得させよう。



◀「袈裟斬り」は消費APも少なくて、かなり便利。

DATA

敵キャラ	LV	属性
浪人	12	水
浪人	12	水
浪人	12	水
浪人	12	火
浪人	12	火



呉服問屋前　●勝利条件：葛乃を倒す

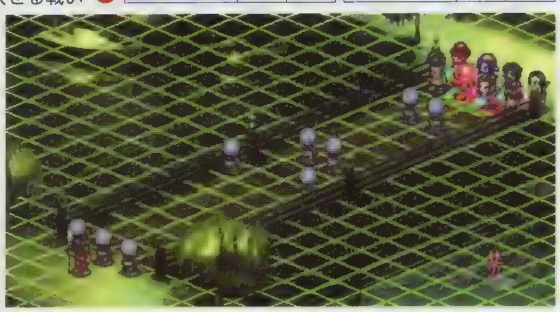
●「巫炎」で横一列を攻撃

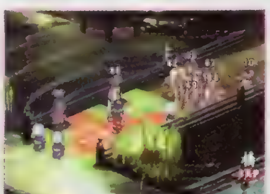
祝人は2～3体ずつ横一列に並んでいる。主人公の「巫炎」は攻撃範囲が横一列なので、この技で祝人の生命力を削り、後方のユニットでトドメを刺そう。あとは、基本どおりに待ち伏せる戦い方でOK。葛乃には有効な対処法がないため、これも基本どおりに戦う。攻撃範囲が広いので、回復役を2～3人後方に待機させておこう。

DATA

敵キャラ	LV	属性
葛乃	34	木
祝人	29	木
祝人	29	木
祝人	29	木
祝人	29	木

敵キャラ	LV	属性
祝人	29	木
祝人	29	木
祝人	29	木
祝人	29	木
祝人	29	木





◀葛乃の「轟雷旋風輪」が強力。攻撃範囲も広いので、密集しないように！

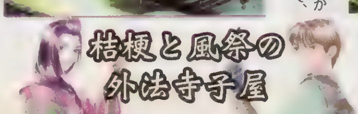
ANOTHER MAP　呉服問屋前　●勝利条件　怪猫を倒す



DATA

敵キャラ	LV	属性
怪猫	34	木
目競	22	金
目競	22	金
目競	22	金
目競	22	金
目競	22	金
目競	22	金
目競	22	金
目競	22	金
目競	22	金

敵キャラ	LV	属性
目競	22	金
反魂鬼	25	土
反魂鬼	25	土
反魂鬼	25	土
反魂鬼	25	土
反魂鬼	25	土
反魂鬼	25	土
反魂鬼	25	土
反魂鬼	25	土



風　よし。麻痺から立ち直ったぞ。一気に倒してやる！　って、動けないぞ!?　桔　当たり前よ。麻痺している間、ＡＰは回復しないのはわかってるわよね？　風　そんなことはわかってるよ。でも、自然回復の場合、自分のターンに入ったところで動けるようになるだろ？　で、自分のターンになったら、ＡＰは全回復するはずじゃ!?　桔　麻痺とかの状態異常が回復した直後は、全回復しないのよ。（次ページへ続く→）

◆第拾弐話 燧火（すいか）後編◆

龍泉寺境内 ●勝利条件：すべての敵を倒す

●編成時に…

戦闘前にピセルor美冬のどちらを仲間にするかを決めよう。ピセルを仲間にするなら問題ないが、美冬を仲間にした場合は、ピセルがこのマップで稼いだ経験値＆装備品のすべてを失うことに。

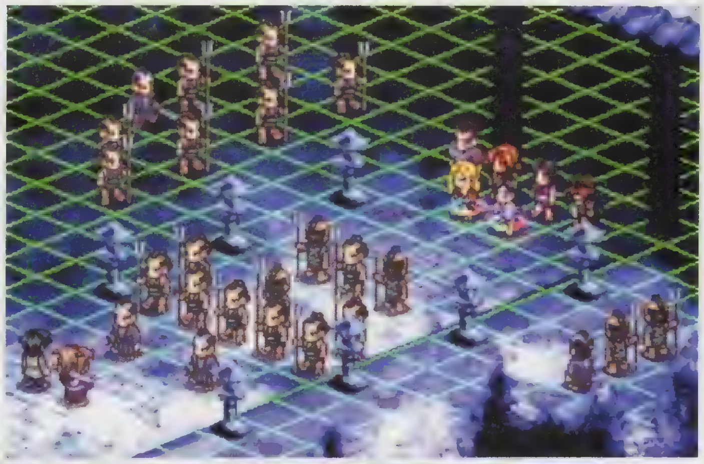
●中央の敵を一掃

主人公と京梧が孤立しているので、中央突破をこころみて部隊を合流させよう。ただし、１ターン内で中央の敵（13体）を全滅できない場合は、麻痺状態にする技を使う捕方を優先して倒すこと。

DATA

敵キャラ	LV	属性
火盗改	22	金
火盗改	22	金
火盗改	22	金
火盗改	22	金
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火

敵キャラ	LV	属性
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火
捕方	18	火



龍泉寺境内 ●勝利条件：すべての敵を倒す

●まずはその場で待ちぶせ!!

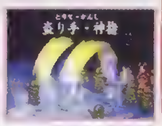
敵の前衛の6体は、１ターン目から接近してくる（中央の１体のみ射程内に入らないと接近しない）。まずは、自軍を中央の石床に集結させて陣形を組み、この6体を待ちぶせしよう。ただし、ユニットを初期配置のラインから前に出すと攻撃されるので注意。



▶1ターン経過後、敵はここまで接近する。

●余裕があれば敵の装備を盗もう

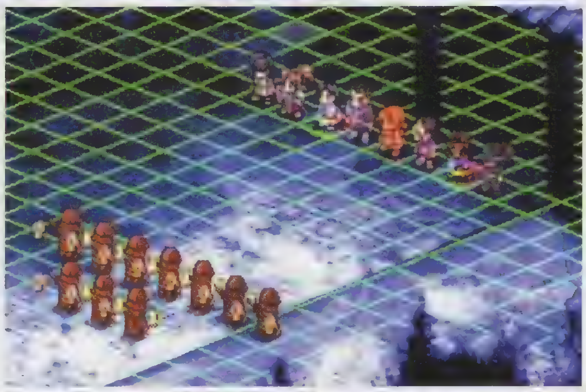
敵が近寄ってきたら雄慶の金属性の技などで攻撃。敵を倒す前に余裕があるなら装備品を盗んでおこう。盗んだアイテムは、骨董品店で高額で売却できる。



▶装備品を盗めば敵も弱体化！

DATA

敵キャラ	LV	属性
鬼兵隊	28	木
鬼兵隊	28	木
鬼兵隊	28	木
鬼兵隊	28	木
鬼兵隊	28	木
鬼兵隊	28	木
鬼兵隊	28	木
鬼兵隊	28	木
鬼兵隊	28	木
鬼兵隊	28	木

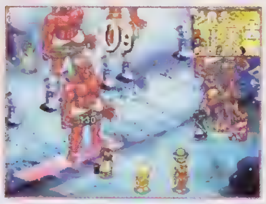


◆第拾弐話 慟哭（どうこく）後編◆

晴明神社 ●勝利条件：晴明を倒す

●式鬼を１体ずつ誘え！

いち早く勝利するには、自軍を二手に分けて左右から攻めることだ。その際、式鬼の「鬼鳴念」に注意。この技は射程、攻撃範囲ともに広いので、密集しないように。また、敵は攻撃範囲内までユニットが近づいてこないと動かないため、オトリを出して１体ずつ誘い出し、集中攻撃で倒そう。

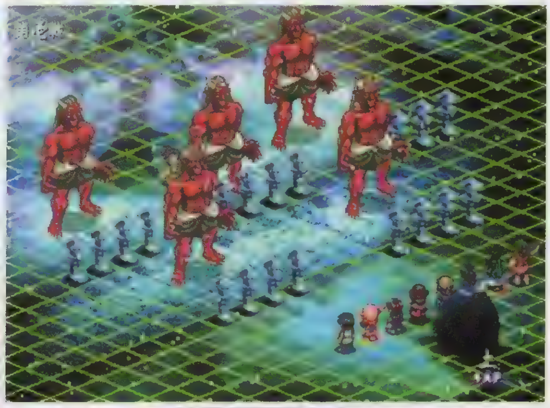


▲楽に勝ちたいなら、少なくともレベル25以上は欲しいところだ。

●晴明を倒すコツは？

晴明は精神力が300以上あり、術系の強力な技を使う。その対策として、各ユニットには精神力が上昇する装飾品を装備させておくこと。また、晴明の技の予測ダメージを確認し、一撃で戦闘不能になるユニットは晴明には近寄らせないことも大切。晴明の技であまりダメージを受けない、壬生とクリスを前線に立たせ、うまく誘い出して集中攻撃しよう。





◀術系の技に強い壬生やクリスなら、晴明の攻撃に耐えられる。

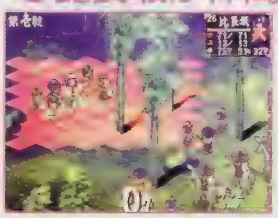
DATA

敵キャラ	LV	属性
晴明	38	土
式鬼	39	金
式鬼	39	金

敵キャラ	LV	属性
式鬼	39	金
式鬼	39	金
式鬼	39	金

等々力渓谷 ●勝利条件：すべての敵を倒す

●比良坂が仲間にいれば…

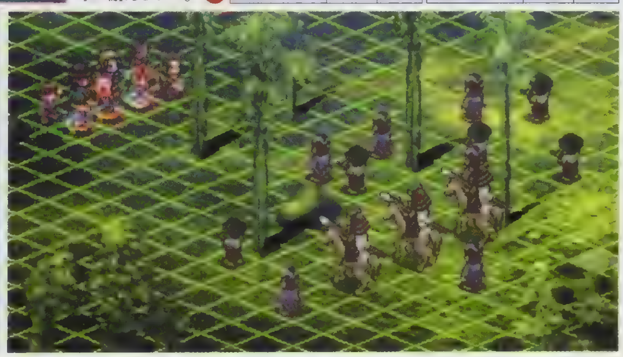


▲比良坂の補助系の技を活用すればかなり楽に戦えるのだ。

比良坂が仲間にいる場合、最初に「揺ルギ無キ防人ノ唄」で防御力を上昇させよう。そうでない場合は、１ターン目を初期位置でやり過ごし、近寄ってきた敵から倒そう。とくに、マップ右下に強敵が集中しているので、そちらに主人公や風祭を配置するといい。

DATA

敵キャラ	LV	属性
幕府軍	26	金
幕府軍	26	金
幕府軍	26	金
銃兵	18	火
銃兵	18	火
銃兵	18	火
銃兵	18	火
銃兵	18	火
侍	22	金
侍	22	金
侍	22	金
侍	22	金
侍	22	金
侍	22	金



桔梗と風祭の外法寺子屋

(→) 風　じゃあ、せっかく動けるようになっても、ＡＰがないんじゃ、また麻痺させられるじゃないか！　桔　敵の情報をちゃんとごらんなさい。それで麻痺攻撃を持ってる敵だったら、その敵に近づくときには、あらかじめＡＰを少し残しておけばいいのよ。風　なるほど。桔　ひとついいかい？　風　何だよ？　桔　結局、坊やは何も教えられてないじゃない(笑)。風　きッ、桔梗に華を持たせてやったんだよ！

SLGパートの難易度を検証！
最低限の戦力で第拾弐話まで攻略

前述のとおり、これまでのＳＬＧパートの攻略は、「全員もらさず仲間にしている」という状態を前提にしている。では逆に、「嫌われまくって、ぜんぜん仲間になってくれなかった」というプレイをした場合、クリアするのにどれくらいの労力が必要となるのか？　これを調べるために、陰陽ともに第拾弐話終了まで仲間に嫌われまくるダメなプレイを敢行してみた。なお、攻略およびこのプレイの補足として、全キャラ仲間にするための指針を表にしてまとめたので、参考にしてほしい。

陽ディスク　誰もあだ名で呼んでくれなかった…！

●かんしゃく男「怒剛さん」…頭悪い（笑）

初対面の男に「どこか具合でも悪いんですか？」と声をかけてきてくれた美里さんに対し、「誰だてめェッ!?」。まぁ、いきなり知らない人に声をかけられたら「誰？」ってなりますけど、基本〝怒りっぱなし〟のこのプレイスタイルは頭悪すぎです。茶屋の娘さんにも京梧にも怒りまくりで、あげく美里さんに「やっぱり、お医者さんに診てもらった方が〜」と強引に連れて行かれる始末…。

●初対面の人には第一印象が大切です

仲間にしないというひねくれたプレイをしていると、感情入力以外に選択肢も嫌われる方向で選ばなければなりません。たとえば名前。初対面の人に対して、名前を「名乗らない」を選択すると雄慶や美里さんが「その…悪い人ではないのですが」と、新キャラが出てくるたびにフォローを……。円空じいさんのありがたい助言も無視しまくり（笑）。

●だって、いくら怒っても元気なんだもん…

第六話の船上でのシーン。雄慶、京梧と美里さんが「積み荷の確認をしてくる」と言い、船上で小鈴と２人きり…。「あれ……？ 怒クンは、行かないの？」の小鈴の問いに対して、愛情たっぷりの笑顔で「愛（笑）」。怒るとすぐ〝へこむ〟美里さんに対して、小鈴は全然〝元気〟なんです。……あぁッ！　すでに仲間になっているキャラの１人くらいいいじゃないですかッ（涙）！　この話以降、インターバルパートで小鈴をストーキング（萌）。

●某ＳＬＧのあの娘に似ている…

第九話「盗ッ人だッ！ 誰かその餓鬼を捕まえてくれェッ！」と魚屋のオヤジが少女（真那）を追いかけていました。きっと盗みが悪いことだということを知らないのでしょう…。私は某ＳＬＧに登場していた少女のことを思い出しながら「盗みはいけない！」ということをしつけなければと思いました。……でも、ごめんね！　ごめんね〜！　今はダメなの！　この次はちゃんと、助けるからねぇ——!!

●後半まで初期装備で結構いけます

第九話あたりから仲間が瀕死状態になることが多くなってきて、第拾壱話でついに初めてゲームオーバーに！　そろそろ霊場でレベルアップさせないとつらいかも？　と考え始めたところで、如月骨董品店に一度も行ってないということに気づきました（笑）。それはつらくもなります。ロードし直して骨董品店に行き（所持金は908950文）、装備を整えたら第拾壱話も楽にクリアできました。最低人数の５人パーティでも、ここまでの戦闘ではとくに詰まることもなく、初期装備と現地調達のアイテムだけでサクサク進めました。

RESULT

プレイ時間	20時間57分
キャラのLV	●主人公　LV48
●京梧　LV33	●美里　LV27
●雄慶　LV24	●小鈴　LV38

陰ディスク　ツライ場面もありましたが……

●陽は…。龍閃組は幸せだったなぁ……

陰でも、仲間になるキャラを寄せつけない怒りプレイ。人道に反する行動をバンバンしていきます。よろしく〜（邪笑）。さて、第弐話で、４人目の仲間キャラ、九桐が登場。…このハゲで最後？　かわいい女の子はいないのですか？　風祭くんで我慢するしかないのですか？　…生意気なんだよなぁ。インターバルパートで会いに行ったら邪魔だとか言うし〜。気弱な男の子だったらな〜。

●お前、実は女の子だろッ？　そうだろッ!?

しょうがないから風祭くんにちょっかいを出すことにしました。第四話で二手に分かれることになり、一緒に見世者小屋に行くことに。「それじゃあ坊やの事は頼んだよ」と桔梗。そこで風祭くんに対して愛情たっぷりの笑顔で「愛」を入力。すると「そ、そういう顔すんなッ！」と怒られました。いったいどんな顔に見えたのだろう……。

●蹴られて喜ぶ人なんていません（たぶん）

第拾壱話までに風祭くんを「蹴る（または殴る）」といった選択肢がいくつも出ます。そこで蹴ってみたところ、「何しやがんだ、てめェはッ」と怒られはするものの「ピロリロリ〜ン♪」という好感度が変化した効果音が鳴りました。もしかして蹴られるの好きなのかが？　と思い、ガンガン蹴ってみることに。すると、美里さん生け捕り作戦で風祭くんは、「怒と組まされるなんて御免だぜッ!!」。そんな、指さしてそこまで言わなくても……。

●出撃キャラ限定の戦闘でピンチにッ！

最低人数でクリアを目指すうえで注意しないといけないのは、出撃できるキャラが限定されている戦闘です。第拾話で美冬を追って怨霊たちと闘うシーン（主人公、桔梗、九角のみ）や、第拾弐話の安倍晴明とその式鬼と闘うシーン（主人公、九桐、風祭のみ）がそれ。とくに安倍晴明戦では、回復役の桔梗がいないため、かなり厳しい状況でした。式鬼の「鬼鳴念」、安倍晴明の「生転呪冥」など、呪詛効果のある技を食らって危うく全滅させられるかと……。なんとか、行動力が回復するアイテムを使って切り抜けましたが（汗）。

●クリアはできるけど、オススメは…（悩）

陽と同様に、第拾弐話までは骨董品店も利用せず（所持金615800文）、初期装備でクリアすることができました。仲間キャラが少ないぶん、１キャラあたりに入る経験値の配分が多くなります。その結果、レベルが上がりやすくなるので、仲間が多くても少なくても総合的な戦力はあまり変わらないようです。目に見えるマイナス面といえば、方陣技のバリエーションが少ないことぐらいでしょう。

RESULT

プレイ時間	21時間40分
キャラのLV	●主人公　LV55
●九角　LV18	●桔梗　LV23
●九桐　LV28	●風祭　LV33

陽ディスクで仲間にできるキャラ

名前	話数	仲間にするための指針
涼浬	第伍話	涼浬と王子稲荷へ向かうイベントでは、涼浬が捜しているという兄の話を聞くことができる。また、王子稲荷で少年が石を投げてくる場面や骨董品店の老人との会話では、涼浬の置かれている立場と心情を考慮して行動。そのうえで、涼浬の好感度が高ければ仲間になる。なお、陰スタートの場合は、奈涸が仲間になっていないとダメ
武流	第七話	戦うことに臆病になっているので、勇気を奮い立たせてあげること。そのうえで、好感度が高ければ仲間になる
十郎太		武流　花音とともに仲間になる（仲間にするための条件は武流と同じ）
花音		武流　十郎太とともに仲間になる（仲間にするための条件は武流と同じ）
真那	第九話	まず泰山と仲良くなっていること。次に、本所で梅月に尋問されている真那を見かけたら助けてあげよう。このあと、泰山が変生しており、真那の好感度が高ければ仲間になってくれる。なお、陰スタートでプレイしている場合、泰山を仲間にしていないと陽で泰山が変生せず、真那も仲間にならない
霞 梅月		本所で真那を助け、仲良くなっていること。あとは、星雲寺を通過して会話をする機会を増やし、好感度を上げておくといい
ほのか	第拾話	好感度が高ければ仲間になる
織部 葛乃	第拾壱話	好感度が高ければ仲間になる
桧神 美冬	第拾弐話	第拾壱話で美冬が鬼道衆に誘拐されるイベントが発生するので、当然、助けに行く方向で行動する。あとは、第拾弐話で美冬の好感度が高ければ、美冬もしくはピセルを仲間にすることができる
ピセル		美冬との二者択一。どちらか片方しか仲間にすることができない（仲間にするための条件は美冬と同じ）。どちらが仲間になるかは、第拾弐話の選択肢がカギとなる
劉	第拾参話	好感度が高ければ仲間になる
支奴 洒門	第弐拾六話	陰で陰陽のどちらから始めても、仲間になるのは必ず第弐拾六話となる。まず陰から始めた場合は、陰で嵐王の、陽で支奴の間違った考え方のみを否定しておくのがポイントとなる。逆に陽から始めた場合は、陰で嵐王が仲間になっていれば自動的に仲間となる

陰ディスクで仲間にできるキャラ

名前	話数	仲間にするための指針
御神槌	第参話	彼の話に対しては、適切な返答をしておくことが基本。また、陽からスタートした場合、陽で変生していないと仲間にならない。変生の条件は、第四話で大蛇の話を聞いておくこと。また、大蛇の話を聞くためには、桔梗の好感度を上げないとダメなので注意
弥勒 万斎	第四話	桔梗と吉原に向かった場合は、お葉とも親しくなっておく。風祭と浅草寺に向かった場合は、風祭に対してはっきりとした態度で臨むことだ
奈涸	第伍話	骨董品店の老人が今の世について弱気な発言をしたときに、否定しておくこと。あとは好感度が高ければ仲間になってくれる。陽スタートの場合は、涼浬を仲間にしていないと仲間にならない
壬生 霜葉	第六話	好感度が高ければ仲間になる
們天丸		好感度が高ければ仲間になる
泰山	第九話	双羅山での戦闘前の九桐の問いには肯定、また、山のルールはちゃんと守ること。ただし陽スタートの場合、陽で変生しており、かつ真那を仲間にしていないとダメ。つまり、陽の第九話の本所で真那を助けて仲間にしておく必要がある
クリス	第拾話	好感度が高いと、クリスのほうからこちらに近づいてくるので、素直に受け入れてあげよう
火邑		ヴラド邸での戦闘後、で、火邑を助けておくこと。すると、後々に会う機会ができるので、仲間となる者として適切な対応をしておこう。あとは、好感度が高ければ仲間になってくれる
雹	第拾壱話	自分自身のありかたに悩みを抱えているので、人として正しい道へと導くように接しよう。また、比良坂との関係にも気を配ること。なお、陽スタートでプレイしている場合、陽の第八話で雹が変生していないと仲間にならない。そのためには、まず陽の第伍話で円空和尚に会い、気に入られていること。すると、続く第八話で円空和尚から雹の村の話を聞ける。その後、雹を救うことができれば仲間になる
比良坂		まず第八話と第九話で比良坂に会う機会があるので、そこでしっかりと信頼関係を築いておくこと。そのうえで好感度が高ければ、第拾壱話で仲間になってくれる
嵐王	第弐拾六話	陰陽のどちらから始めても、仲間になるのは必ず第弐拾六話。まず陽からスタートした場合は、陽で支奴の、陰で嵐王の間違った考え方のみを否定しておくようにしよう。逆に陰からスタートした場合は、陽で支奴が仲間になっていれば自動的に仲間となる

次回予告

攻略に役立つ!? やり込みプレイ スタート!!

次号が発売されるころには、２回目、３回目と、繰り返しプレイを始めている人もいることだろう。ということで、そんな方々の参考になるよう、普通はやらないやり込みプレイに『外法帖』攻略ライターが挑むことに！

やり込み其の壱　霊場にひたすら潜れ！

24時間、不眠不休で霊場に潜り続けたら、いったい何階までたどり着けるのか？　タフさには自信アリのマッシヴ系ライターが挑戦!!

やり込み其の弐　たった１人で戦い抜く！

「ＳＬＧは難しいほど燃える！」と言い放つ戦術マニアが挑むこのプレイ。戦闘で動かせるのは１キャラのみ。これでクリアは可能か?

PS S・RPG

HOSHIGAMI（ほしがみ）～沈みゆく蒼き大地～

ついに発売された、奥深い戦略性と重厚なストーリーが魅力のS・RPG『星神』を徹底攻略！

発売中	▶マックスファイブ ▶¥4,800
	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

長期にわたる開発期間を経て、ようやく発売されたこの『星神』。発表当時からチェックしていた人は、この日を待ちわびていたことでしょう。そして、気になるゲームの内容はというと、じっくり作り込まれただけに、とても完成度の高い作品に仕上がっています。戦いのなかで織りなされる人間ドラマがお好みの人や、最近のヌルめなS・RPGにもの足りなさを感じているアナタに、強くオススメしたい1本であります。（が）

システム解説＆ストーリー攻略でゲーム序盤をサポート！

この『星神』は、バトルやさまざまなイベントをこなしつつ、物語を進めていくS・RPG。このゲーム最大の魅力は、斬新な要素を取り入れたシステムと、ドラマ性に富んだストーリー。そこで今回は、各システムの詳しい解説と、ストーリー序盤の徹底攻略をお届けしていこう！





▲イベントでの選択肢や仲間の生死などによって、ストーリー展開が大きく変化していく。
◀新要素を取り入れつつも、基本システムはオーソドックスなので、とまどうことはないハズ。

物語の舞台・マーディアス大陸とは？

『星神』の舞台は、かつて"星神"と呼ばれる者たちとともに、邪悪な王を倒したとされる英雄王・サーナスの伝説が残るマーディアス大陸。現在、3つの大国に治められているこの大陸は、3国の中央に位置するヴァレイム帝国の他国侵攻によって、戦乱の危機に見舞われている。



CHAPTER2までに登場する仲間キャラの特徴をチェック！

ここでは、今回の攻略範囲で登場する仲間キャラの特徴と、オススメの育て方を紹介！ プレイ時の参考にしてほしい。

ファズ



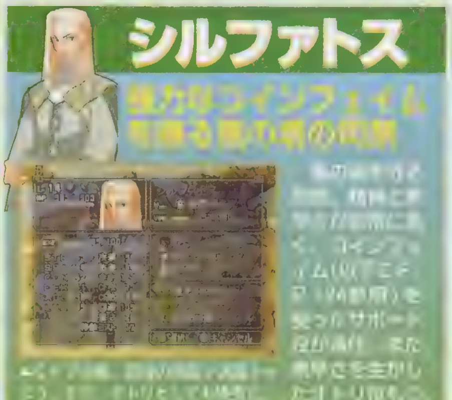
ティン



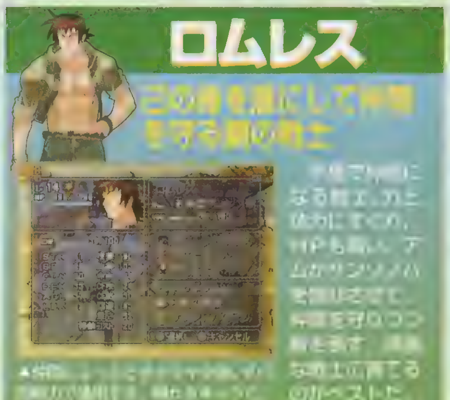
レイマリー



シルファトス



ロムレス



エレナ

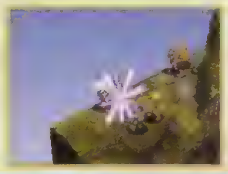


攻略の重要なポイントになる SYSTEM解説

ここからは、バトルの中核をなす独創的なシステムの解説と活用法を紹介していこう。各システムを理解することが、勝利への第１歩だ。

『星神』ならではの独創的なシステムをしっかり把握しよう!!

「ラップシステム」や「セッション」をはじめとする、『星神』ならではのシステムは、いずれもバトルの攻略に深く関わってくる。ここで解説している各システムの説明と活用法をしっかり理解しておけば、どんなバトルでも勝てるはずだ。


◀状況に応じて各システムを使いこなせば、有利に戦えるのだ。

ラップシステム

●戦闘の軸になる行動システム

各キャラにはラップ(行動力)ゲージが設定されており、行動(移動や攻撃など)を行うたびに疲労して(バーが伸びて)いく。そして、このラップがOVERラインを超えない範囲なら、自由に行動することができるのだ。詳しくは、右の「ラップバーの仕組み」を参照してほしい。


▲ラップの範囲内なら、攻撃→攻撃など同じコマンドを繰り返すこともできる。

ラップバーの仕組み



①行動するとバーが増加
移動や攻撃などの行動でラップを消費すると、消費量に応じてラップゲージが増えていく。ゲージ内の色は、緑が消費したラップ、赤は現在選択している行動を実行すると消費するラップの量を示している。

②OVERラインに達すると
基本的に、OVERラインを超えて行動することはできない。そのため、写真のように少しだけラップが残っていたとしても、いったん行動を終了して、次の行動順が回ってくるまで待機するしかないのだ。

③攻撃のみオーバー可能
例外として、攻撃だけはOVERラインを超えても実行可能。ただし、ラインを超えた分は、通常の２倍のラップを消費したことになってしまう。次の行動順が遅くなってしまうので、よく考えて行動しよう。

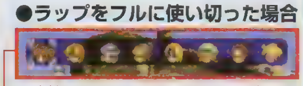
●次の行動順が回ってくる早さにも影響!

画面の左上に表示されている「キューフェイス」は、味方と敵の行動順を表している。この行動順は、個々のキャラの素早さと、行動時に使用したラップの量で決まってくる。つまり、ラップを多く残して行動を終了すると、次の行動順が早く回ってくるし、逆にラップを限界まで使って行動した場合は、次の行動順が遅くなるということだ。そのため、戦闘中は状況に合わせてラップを調整していくことが重要になってくる。なお、戦闘中の行動のなかで「移動」だけは、キャラの能力や装備品によってラップの消費量が増減する。詳しい条件は、下にまとめてあるので参考にしてほしい。

移動時のゲージ消費量にかかわる要素
- ●重い武器や防具を装備していると、ラップを多く消費する
- ●AGLの能力が高いと、ラップの消費が少なくなる
- ●STRの能力が高いと、ラップの消費が少なくなる


▲キューフェイスの下に表示されている▲が行動中のキャラの、次の行動順を示しており、ラップを消費するたびに右へ移動していく。

●ラップをフルに使い切った場合


▲強敵・サジリとの戦いで、ファズに限界までラップを使わせてみた。すると、次の行動順が遅くなり（右端）、サジリの攻撃にさらされる危険な状況に…。

●ラップを半分だけ使った場合


▲同じ状況で、今度はラップを半分だけ使って行動を終了。こちらは、サジリ（右端）の前に再度行動が可能なため、さらなる攻撃のチャンスが生まれた。

シュート攻撃

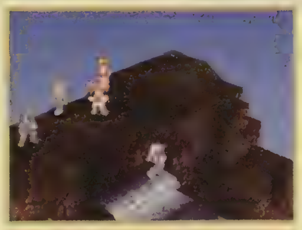
●敵を吹き飛ばす特殊な攻撃

攻撃コマンド実行後、アタックバーの表示中に△ボタンを押すと、敵を前方に２マス分吹き飛ばす「シュート攻撃」が出せる。この攻撃は、下で紹介しているように、さまざまな使い道があるのだ。また、右で紹介している「セッション」の起点にもなる。

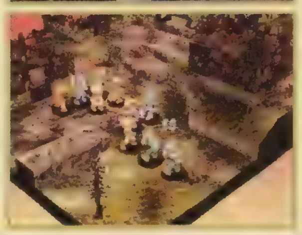

▲矢印がバーの中央に来たときに、タイミングよくボタンを押せばＯＫだ。

たとえばこんな使い方が

●敵を高所から突き落とす
建物や渓谷の上などの高所での戦闘時は、敵を下に突き落とすことで、一時的に敵戦力を減らす戦法が有効。ただし、侵入不可能なエリアには突き落とせないので注意しよう。また、高い位置から攻撃すると敵に与えるダメージが増えるので、非常にオトク。


◀落とした敵が戻って来る前に、ほかの敵を倒してしまおう。

●敵同士をぶつける
シュート攻撃で吹き飛ばした敵をほかの敵にぶつけると、ぶつけた敵にもダメージを与えることができる。シュート攻撃は、通常攻撃よりも威力が低いが、トドメの一撃に使えば２人同時に倒すことも可能だ。ただし、味方にぶつけないように注意しよう。


◀キャラのレベルが上がると、シュート攻撃の威力もアップ！

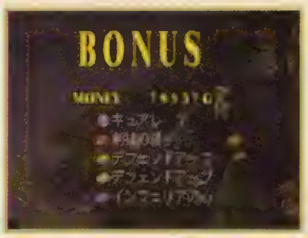
セッション

●味方キャラとの連係攻撃

セッションとは、シュート攻撃で吹き飛ばした敵をセッション待機中の味方にぶつけることで、連続でダメージを与える連係攻撃。しかし、セッション待機は敵の攻撃を受けると解除されてしまうため、成功させるには行動順を調整する必要があるのだ。セッションの流れは、右で詳しく解説しているので、参考にしながら挑戦してみよう。

●セッションのメリット

セッション攻撃で敵を倒すと、その敵が持っていた装備品やコイン、スキルの書が入手できる。さらに、セッション攻撃で倒した敵の数に応じて、ミッションクリア時の報奨金もアップするのだ。どんどんセッションを使っていこう。



◀より多くのセッション数で敵を倒せば、レアアイテムも！

セッションの流れ

①セッション待機
行動終了時に「セッション待機」を選ぶと、セッション待機状態になる。防御と同じくキャラの向きも変更可能。



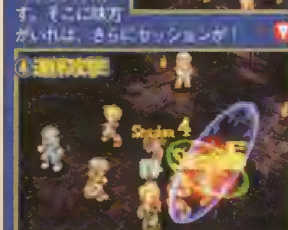
②シュート攻撃
次にセッション待機中の味方に向かって、シュート攻撃で敵を吹き飛ばそう。するとハデなエフェクトとともに…



③セッション発動!
セッションが発動！ そして向いている方向へ敵を吹っ飛ばす。そこに味方がいれば、さらにセッションが！



④[illegible]



▲このように、うまく味方を配置してセッション待機させれば、セッション数を増やせる。ダメージも大幅にアップ！

コインフェイム（CF）

●コインに封じられた力で戦闘を有利に

ＣＦとは、精霊の力が封じ込められたコインを使って、攻撃や回復などの効果を発揮させる魔法のようなもの。ＣＦはコインを装備すれば、どのキャラでも使用することが可能だ。ただし、コインを装備できる数は、信仰している精霊によって異なる。また、ＣＦを使うたびにコインのＣＰ（精霊力）を消費し、コインのＣＰがなくなると、回復するまでそのＣＦは使えなくなるので注意してほしい。



◀ＣＰは戦闘中も少しずつ回復し、戦闘後は全回復

●刻印を刻んでパラメータを強化！

コインには、それぞれパラメータが設定されており、町のコイン屋で“紋”や“紋章”などを使って刻印を刻むことで、コインを強化することが可能。コインのパラメータが上がるとＣＦの効果がアップし、戦闘がグッと楽になるのだ。下では、今回の攻略範囲で役立つ攻撃系・回復系ＣＦの組み合わせを紹介しているので、参考にしてほしい。また、スピカなどの状態異常系ＣＦも強力だ。



▲強化に必要な紋や紋章は、コイン屋で買う以外にも、試練の塔でのバトルで入手可能。



◀コインに刻む紋や紋章の組み合わせで、強化されるパラメータが異なる。

●コインのパラメーター覧

PMC	現在コインに封じられている精霊力の最大値
CCP/CP	ＣＦ使用時に消費する精霊力／コイン内の残り精霊力
CC	ＣＦ使用時に消費するラップの量
REN	ＣＦの射程距離
LIM	ＣＦの効果範囲
MH	ＣＦの命中率（状態異常、破壊系のＣＦのみ）
MP	ＣＦの威力、効果の高さ

オススメの刻印の組み合わせを紹介！

- ●ゼルのコインに「爆の紋」＋「赤の紋」を刻印
- ●ボンガのコインに「地の紋」＋「青の紋」を刻印
- ●ガイガのコインに「雷の紋」＋「緑の紋」を刻印
- ●キュアのコインに「地の紋」＋「紫の紋」を刻印

精霊信仰システム

●精霊の加護を得て能力をアップ！

世界に存在する６精霊のうち、誰を信仰しているかで、レベルアップ時のパラメータの上がり方や修得できるスキルが変化する。また、バトルで経験値（ＥＸＰ）と同時に入手できる精霊経験値（ＶＯＷ）が一定値を超えると、信仰している精霊への信仰レベルがアップし、町の神殿でレベルに応じたスキルが修得できるのだ。





◀▲信仰レベルを上げると、町の神殿でスキルが修得できる。なお、信仰する精霊を変えるには、現在信仰している精霊の信仰レベルを１つ上げる必要がある。

精霊別修得可能スキルリスト

各精霊の修得可能スキルは下のとおり。なお、精霊を変更する場合、相性悪の精霊には直接変更できない（エマ→アムなど）。

特徴&スキル	アム	エマ	サンソノバ	ゼネス	ゴート	カシス
属性	炎	大地	爆発	水	雷	風
象徴	力（STR）	精神(SPI)	生命力(CON)	運（LUK）	熟練(DEX)	素早さ(AGL)
得意武器	剣	リング	斧	槍	弓、モーニングスター	短剣、ブーメラン
苦手武器	弓、モーニングスター	斧	短剣、ブーメラン	剣	リング	槍
相性悪	ゴート、カシス	アム、サンソノバ	ゴート、カシス	アム、サンソノバ	エマ、ゼネス	エマ、ゼネス
Lv.１スキル	アムの守り	エマの守り	サンソノバの守り	ゼネスの守り	ゴートの守り	カシスの守り
Lv.２スキル	反撃10%	体力吸収10%	HP＋10%	運＋10%	EXP＋10%	VOW＋10%
Lv.３スキル	物理DM＋10%	CFDM－10%	物理DM－10%	行商人の手	物理命中＋10%	ジャンプ＋１
Lv.４スキル	混乱防御	毒攻撃10%	デコイン10%	色目攻撃10%	盗賊の目	物理回避＋10%
Lv.５スキル	開眼の剣技	CFDM＋10%	HP＋20%	足止め防御	目くらまし10%	筋切り10%
Lv.６スキル	威嚇攻撃10%	暗闇防御	毒防御	睡魔攻撃10%	恐怖防御	デコイン防御
Lv.７スキル	眠り防御	体力吸収30%	不動の奥義	CF命中＋10%	EXP＋20%	VOW＋20%
Lv.８スキル	反撃20%	コイン装備＋１	HP＋30%	運＋20%	物理命中＋20%	ジャンプ＋２
Lv.９スキル	防具破壊10%	CFDM－20%	ACS破壊10%	商人の手	防具破壊防御	ACS破壊防御
Lv.10スキル	悟りの剣技	毒攻撃25%	物理DM－20%	色目攻撃25%	目くらまし25%	筋切り25%
Lv.11スキル	威嚇攻撃25%	CF重視	デコイン25%	運＋30%	反撃50%	物理回避＋20%
Lv.12スキル	反撃30%	体力吸収50%	攻撃重視	睡魔攻撃25%	EXP＋30%	コイン破壊防御
Lv.13スキル	物理DM＋20%	CFDM＋20%	HP＋50%	CF命中＋20%	武器破壊防御	VOW＋30%
Lv.14スキル	武器破壊10%	トカゲソ	コイン破壊10%	コウモリの羽	ゴートの怒り	カシスブーメラン
Lv.15スキル	アムメイル	エマの魔導衣	サンソノバの斧	ゼネスローブ	ゴートの大弓	カシスの法衣
Lv.16スキル	アムの剣	エマリング	サンソノバの闘衣	霊槍ゼネス	ゴートの鎧	カシスの念

全スキルリスト

ここでは、ゲーム中に登場する全スキルを一挙に大公開！　効果のわからないスキルを調べたり、先にリストで目ぼしいスキルをチェックして、修得できる精霊を確認するという使い方もＯＫだ。ただ、上のリストに載っていない謎のスキルも・　。

名　称	効　果
EXP＋10～＋50%	取得経験値が10～50%アップ
VOW＋10～＋50%	取得VOWが10～50%アップ
HP＋10～＋50%	HPの最大値が10～50%アップ
運＋10～＋50%	運が10～50%アップ
物理回避＋10～＋30%	物理攻撃を受けたときに敵の命中率が10～30%ダウン
物理命中＋10～＋30%	物理攻撃時に命中率が10～30%アップ
CF命中＋10～＋30%	補助魔法使用時に命中率が10～30%アップ
物理DM＋10～＋30%	与える物理ダメージが10～30%アップ
物理DM－10～＋30%	受ける物理ダメージを10～30%軽減
CFDM＋10～＋30%	与える攻撃魔法ダメージが10～30%アップ
CFDM－10～－30%	受ける攻撃魔法ダメージを10～30%軽減
反撃10～100%	物理攻撃を受けたときに10～100%の確率で反撃する
体力吸収10～100%	与えたダメージの10～100%分HPが回復する
ジャンプ＋1～＋３	上り下りできるステップ数が1～3アップ
コイン装備＋1～＋２	コインのMAX装備数が1～２アップ。
毒攻撃10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率で毒状態にする
目くらまし10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率で暗闇状態にする
筋切り10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率で足止め状態にする
威嚇攻撃10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率で恐怖状態にする
色目攻撃10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率で混乱状態にする

名　称	効　果	名　称	効　果
睡魔攻撃10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率で睡眠状態にする	CF重視	魔法使用時の消費ラップが20%ダウン
デコイン10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率でデコイン状態にする	盗賊の目	戦闘中に隠しアイテムの位置がわかる
セブンスペイン	自分の運÷敵の運×2の確率で全状態異常発動	不動の奥義	シュートされなくなる
武器破壊10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率で武器破壊	エマリング	エマリングがもらえる
防具破壊10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率で防具破壊	???の指輪	???の指輪（武器）がもらえる
ACS破壊10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率でアクセサリ破壊	カシスの念	カシスの念（武器）がもらえる
コイン破壊10～25%	物理攻撃ヒット時に10～25%の確率でコイン破壊	アムの剣	アムの剣（武器）がもらえる
ブレイクオール	自分の運÷敵の運×2の確率で全装備＆コイン破壊	???剣	???剣（武器）がもらえる
毒防御	毒状態を完全に防ぐ	サンソノバの斧	サンソノバの斧（武器）がもらえる
暗闇防御	暗闇状態を完全に防ぐ	霊槍ゼネス	霊槍ゼネス（武器）がもらえる
足止め防御	足止め状態を完全に防ぐ	カシスブーメラン	カシスブーメラン（武器）がもらえる
恐怖防御	恐怖状態を完全に防ぐ	ゴートの怒り	ゴートの怒り（武器）がもらえる
混乱防御	混乱状態を完全に防ぐ	ゴートの大弓	ゴートの大弓（武器）がもらえる
眠り防御	睡眠状態を完全に防ぐ	ゼネスローブ	ゼネスローブ（防具）がもらえる
デコイン防御	デコイン状態を完全に防ぐ	アムメイル	アムメイル（防具）がもらえる
セブンスガード	全状態異常を完全に防ぐ	カシスの法衣	カシスの法衣（防具）がもらえる
武器破壊防御	武器破壊を完全に防ぐ	サンソノバの闘衣	サンソノバの闘衣（防具）がもらえる
防具破壊防御	防具破壊を完全に防ぐ	エマの魔導衣	エマの魔導衣（防具）がもらえる
ACS破壊防御	アクセサリ破壊を完全に防ぐ	ゴートの鎧	ゴートの鎧（防具）がもらえる
コイン破壊防御	コイン破壊を完全に防ぐ	???の霊衣	???の霊衣（防具）がもらえる
ブレイクガード	全装備品、コイン破壊を完全に防ぐ	???の戦衣	???の戦衣（防具）がもらえる
ファイナルガード	全状態異常、全装備品&コイン破壊を完全に防ぐ	アムの守り	レベルアップ時にSTR＋１
行商人の手	戦闘終了時の獲得金額が少しアップ	エマの守り	レベルアップ時にSPI＋１
商人の手	戦闘終了時の獲得金額がアップ	サンソノバの守り	レベルアップ時にCON＋１
大商人の手	戦闘終了時の獲得金額が大幅アップ	ゼネスの守り	レベルアップ時にLUK＋１
開眼の剣技	アタックバーの半分がクリティカルエリアに	ゴートの守り	レベルアップ時にDEX＋１
悟りの剣技	瀕死時に命中、回避、攻撃力が上がる	カシスの守り	レベルアップ時にAGL＋１
剣の極意	瀕死時に命中、回避、攻撃力が上がる	トカゲソ	？？？
攻撃重視	攻撃時の消費ラップが20%ダウン	コウモリの羽	？？？

バトルからストーリー分岐までを完全フォロー!!

STORY攻略

ここからはいよいよ、必見データを満載したストーリー攻略に突入！ バトルもイベントも完璧にこなしたいプレイヤーは、要チェックだ！

CHAPTER1～2のバトル&ストーリーを徹底攻略!!

ゲームの序盤とはいえ、CHAPTER1～2には重要な選択肢や難関バトルが数多く存在する。あとで後悔しないように、記事をしっかりチェックしながらゲームを進めていこう。なお、バトル中の細かいメッセージ表示が邪魔になってきたら、オプションの各種設定にある〝ナビゲーション～〟の項目をOFFにすると、快適にプレイできる。ぜひ試してみよう。

【ゲームの流れ】

このゲームでは、マップの赤くなっている場所に部隊を移動させると、バトルやイベントが発生する。そして、それらのバトルやイベントをクリアしていくことで、ストーリーが進行していく。そこで、バトルが発生する場所に行くときは、部隊の編成や町での買い物など、必要な準備を整えてからにしよう。データのセーブも忘れずに。

チャプター（章）のプロローグ → 編成／準備／セーブ・ロード → 戦闘前のイベント → 戦闘（→ ゲームオーバー） → 戦闘後のイベント → チャプターのエピローグ

【行動チャート】

各ページの行動チャートでは、すべてのバトルと、重要なイベントが発生するタイミングを紹介している。プレイ前にチェックして、ゲームの流れをつかんでおこう。

- 重要 リューペールとの会話
- ティンとの会話
- セイタンの丘へ向かう
- BATTLE セイタンの丘の戦い
- 風の塔へ向かう
- BATTLE 風の塔外部の戦い

●マークの解説

重要 ストーリー展開に影響する選択肢など、重要イベントが発生する場所。

BATTLE 敵とのバトルが発生する場所。準備を整えておこう。

CHAPTER1「はじまりは突然に、運命はゆるやかに」

●いきなり重要な選択肢が発生！ リューペールへの返答は慎重に

[illegible]

BATTLE1 セイタンの丘

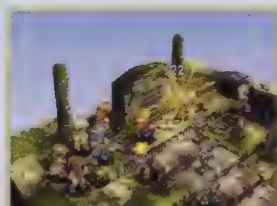
●別動隊をたたいてから、本隊を攻撃しよう！

ボス格のサジリとコズルーイが強く、最初のバトルにしてはシビアな戦いとなる。初期状態の戦力では苦戦するので、試練の塔で味方全員のレベルを3まで上げておくといいだろう。なお、敵は本隊と別動隊の2手に分かれている。まず、別動隊を撃破してから本隊を攻めよう。

攻略手順

①別動隊をせん滅!

バトルが始まると、味方部隊の近くにいる別動隊がこちらに向かってくる。ある程度引きつけてから、各個撃破していこう。



▶敵が近づいてくる間に陣形を組み、迎撃態勢を整えておこう。そして、敵がこちらの攻撃範囲に入ったら、集中攻撃で1人ずつ倒すのがベスト。

②本隊をおびきだして迎撃!

本隊は、サジリの位置から8マス以内に味方を待機させると動き出す。近づいてくるまでに弓やCFで弱らせて、一気にたたけ！



▶スピカやキュアのCFを使うコズルーイは、ある意味サジリよりもやっかいな相手。できれば、セッションで早めに倒したい。

◆攻略データ

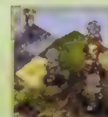
勝利条件 サジリの撃破

目標レベル 1(上級者)～3(初心者)

敵データ	
サジリ	Lv.2
コズルーイ	Lv.2
ハリス	Lv.2
フリクス	Lv.2
ボータダウン	Lv.1
エルランサント	Lv.1
ナシオン	Lv.1
ミランド	Lv.1
オビリッチ	Lv.1
アヴァロン	Lv.1

こいつでセッション!

サジリとコズルーイは、スキルの書を持っているので確実に仕留めよう。また、別動隊のエルランサントもオススメだ。



EVENT CHECK 捨てセリフを残して去っていくサジリ

勝利後のイベントでは、敗北したサジリとコズルーイがペコペコ頭を下げ始める。しかし、ファズとレイマリーが許したとたん、サジリは捨てゼリフとコズルーイを残して風のように去っていく。そして、置いていかれたコズルーイもまた、サジリを追って走り去る。なんとも間の抜けているこのコンビ、もしかしたら、長い付き合いになるのかもしれない…？



▲変わり身の早さも、逃げ足の速さも天下一品のサジリとコズルーイ。

BATTLE2 風の塔外部

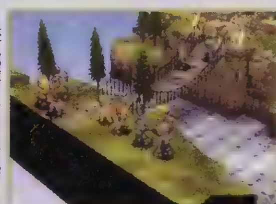
●シルファトスとの共同戦線で敵を打ち破れ!

シルファトスは敵部隊の中央で孤立しているが、まずやられることはない。その場でCFを使って、敵を少しでも減らしておこう。一方のファズたちは、橋の上に群がる敵を倒しながら風の塔を目指そう。シルファトスと合流したら、周囲の敵を一気に片づけよう。

攻略手順

①まずは左右の敵を撃破!

まず最初は、味方部隊の左右にいる敵を倒そう。数は少ないので難しくはないハズ。その後、風の塔へ進軍を開始しよう。



▶味方部隊を分けて対処すると手っ取り早い。橋では前衛にファズとレイマリーを立たせ、後衛は弓とCFで援護だ。

②橋を突破してシルファトスと合流!

橋の上では敵部隊との密集戦になる。シルファトスのCFも使って敵を減らし、突破口を開こう。橋を抜ければ、勝利は目前だ。



▶敵の弓兵・ヴィンダンテは、シルファトスのCFで早めに倒しておくと、ファズたちが安全に橋を渡れる。

◆攻略データ

勝利条件 敵の全滅

目標レベル 1(上級者)～3(初心者)

敵データ	
ヴィンダンテ	Lv.2
キャットハーリィ	Lv.2
コンチネン	Lv.2
バーラッハ	Lv.2
グリエコ	Lv.2
スホー	Lv.2
レオン	Lv.2
ケイジョラス	Lv.2
ルガノ	Lv.2
バーナード	Lv.2
バーネスト	Lv.2
ジャンデバンダン	Lv.2
クーダ	Lv.2
ディアボーン	Lv.2

こいつでセッション!

「ジャンプ+1」のスキルを持つグリエコと、「フィストリング」を装備しているクーダが狙い目だ。

P.126へ続く

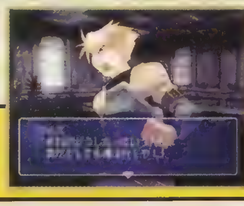
【行動チャート】

ディソールの町と地下牢は連戦になる。途中でセーブができないので、地下牢でファズが倒されると、ディソールの町からやり直しになるので注意！

- シルファトスとの会話
- ディソールの町へ向かう
- BATTLE ディソールの町の戦い
- 重要 ロムレスとの会話
- BATTLE 地下牢の戦い
- 重要 ロムレスとの会話
- 風の塔へ向かう
- BATTLE ウィデン渓谷の戦い
- 重要 シルファトスとの会話
- 首都アウスへ向かう
- BATTLE セイタンの丘の戦い
- BATTLE 首都アウスの戦い
- 重要 リューベールとの会話

EVENT CHECK 襲われたディソールの町！ ティンの安否はいかに!?

風の塔を守り抜いたファズたちのもとに、ディソールの町が襲われたという知らせが届く。町でファズの帰りを待っていたティンの安否は!?



◀知らせを聞いたファズたちは町へと急ぐが…。

BATTLE3 ディソールの町

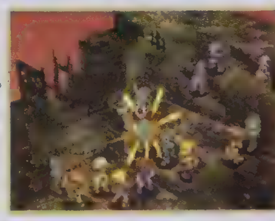
●CF使いと弓兵の攻撃に気をつけよう

これまでと違って、敵は前衛・後衛を意識した組織的な戦術で攻めてくる。うかつに前進すると、すぐに囲まれて集中攻撃を受けてしまう。そこで、近づいてくる敵を確実に倒しつつ、ゆっくり進軍していこう。また、弓兵とCF使いが強いので、回復アイテムを用意しておくこと。

攻略手順

①周囲の敵から片づける

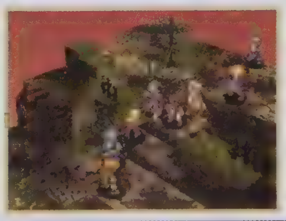
バトル開始と同時に、味方部隊の両側にいる4人の敵兵が迫ってくる。この4人は初期位置から動かずに迎撃しよう。すべて倒したら、少しずつ前進して敵兵をおびき出すのだ。



▶4人の敵兵を倒したら、敵前衛のソンハイとカントを各個撃破。

②CF使いは速攻撃破！

フィールドの中央付近まで進むと、クディシュがCFで攻撃してくる。こちらも弓で狙撃するか、ファズとレイマリーの2トップで倒してしまおう。あとは一気に前進だ！



▶クディシュを倒したら、その勢いで奥にいるトラヴェも倒そう。

◆攻略データ(※)

勝利条件 敵の全滅

目標レベル 3(上級者)〜7(初心者)

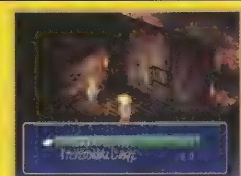
敵データ	
ヤンファット	Lv.3〜6
ソンハイ	Lv.3〜6
カント	Lv.3〜6
クディシュ	Lv.3〜6
アポロ	Lv.3〜6
ルッファ	Lv.3〜6
ディヴィン	Lv.3〜6
レジナード	Lv.3〜6
アルクローン	Lv.3〜6
ボボン	Lv.3〜6
トラヴェ	Lv.3〜6
ラウパー	Lv.3〜6

こいつでセッション!

「VOW＋10%」のスキルを持つディヴィンは絶好のカモ。トラヴェも「CFDM−10%」のスキルを持っているが、CFが強力なので、余裕があれば狙おう。

EVENT CHECK ロムレスとの出会い

地下牢で出会う戦士、ロムレスとの会話では、重要な選択肢がある。CHAPTER2でティンを救出したければ、ロムレスの質問には「大切な〜」と答えよう。また、地下牢から脱出後に「ありがとう」を選ぶと、ロムレスが仲間になる。



◀この選択肢は重要。間違えないように！

BATTLE4 地下牢

●シュート攻撃で活路を開こう！

味方はファズとロムレスの2人しかいないうえに、どちらも武器を持たない丸腰状態。ロムレスのCFも使い手の問題で威力は低めなので、敵をシュート攻撃で押しのけつつ、出口へ直行してしまおう。

◆攻略データ

勝利条件 地下牢からの脱出

目標レベル 4(上級者)〜5(初心者)

BATTLE5 ウィデン渓谷

●迅速な攻撃で勝負を決めろ！

初期配置位置の正面にいる敵は、手前に1〜2人ずつおびき出して倒そう。この敵を片づけたら、崖の上からの攻撃に耐えつつ、敵がいる場所まで登り、一気に勝負をかけよう。弓兵とCF使いは優先して撃破だ。

◆攻略データ

勝利条件 敵の全滅

目標レベル 5(上級者)〜9(初心者)

EVENT CHECK シルファトスを仲間にしよう！

シルファトスの最初の質問には、「やって見せます」と答えておこう。あとでいいことがあるハズ。また、会話の最後に彼が同行を申し出てくれるので、ここは迷わず「本当ですか〜」を選択して仲間に加えよう。戦力が大幅にアップする。



◀このチャンスを逃すと、二度と仲間にできない。

BATTLE6 セイタンの丘

●CFを使う敵を優先して倒そう

最初は少しずつ前進して、近寄ってくる敵を倒そう。そして、敵の残りが4〜5人になったら、ファズとロムレスを先頭に総攻撃を仕掛けよう。CF使いのリーフとシャナ、弓兵のハーツを優先して倒すのがオススメだ。

◆攻略データ

勝利条件 アルヴィーンの撃破

目標レベル 5(上級者)〜7(初心者)

BATTLE7 首都アウス

●敵を分散させて倒そう！

フィールドの奥に敵が集結しているため、突っ込むのは危険。手前にいる敵から少しずつ引きつけて、確実に数を減らしていこう。アルヴィーンを攻撃範囲に捕らえたら、最優先で倒してしまうこと。

攻略手順

①敵の先兵を倒す

最初の相手になるのは、目の前にいる敵兵3人。その背後には弓兵もいるので、集中攻撃で早めに倒してしまおう。すべて倒したら、次は左右にいるCF使いを攻撃だ。



▲CF使いは、やっかいなので、早めに倒したい。

②アルヴィーンの取り巻きを倒す

アルヴィーンの周囲にいる取り巻きは、そのほとんどがCF使い。対決の邪魔をされないよう、片づけてしまおう。キュアを使うコプリブニカなどを優先して倒すといい。



▲CF使いはHPが低いのですぐに倒せるハズ。

③アルヴィーンを撃破！

アルヴィーンは攻撃力が非常に高いので、うかつに近づくのは危険。強化したCFの連発で倒すのが理想的。なければ、ロムレスなどの頑丈なキャラで攻撃しよう。



▲半分までHPを削り、あとは強力なCFでトドメ！

◆攻略データ

勝利条件 アルヴィーンの撃破

目標レベル 7(上級者)〜11(初心者)

敵データ	
アルヴィーン	Lv.8〜10
ハーヴィージェイ	Lv.7〜9
ヤブス	Lv.7〜9
ジャットワス	Lv.7〜9
パイキー	Lv.7〜9
ハルトン	Lv.7〜9
フィリップ	Lv.7〜9
ジムジョーダン	Lv.7〜9
キリト	Lv.7〜9
コプリブニカ	Lv.7〜9
ロースター	Lv.7〜9
ジルヴァンテ	Lv.7〜9
ライカ	Lv.7〜9

こいつでセッション!

「悟りの剣技」など、すぐれたスキルを持っているアルヴィーンにセッションを狙いたいところだが、かなり難しい。そこで、「EXP＋10%」を持っているハルトンや「物理DM−10%」を持っているジムジョーダンなどを狙ってみよう。



▲うまく取り巻きから引き離せればチャンスはあるが、それでもかなり危険だ。

INTER MISSION リューベールの頼みは素直に聞こう！

リューベールとの会話で始まり、リューベールとの会話で終わるCHAPTER1。その最後を飾る会話シーンでも、重要な選択肢が登場する。ゲームの後半である人物を仲間にしたければ、リューベールの頼みには「わかりました」と答えておこう。

CHAPTER 2へ！

※「BATTLE 3 ディソールの町」以降のバトルでは、味方キャラのレベルが登場する敵キャラのレベルより高いと敵データ内の範囲で敵のレベルがアップします。

CHAPTER2「誰がために」

●ディソールの町に立ち寄ると、エレナが登場！

[illegible]



【行動チャート】

- 重要 ディソールの町でエレナと出会う
- クウェルドの町へ向かう
- BATTLE クレール山脈の戦い
- BATTLE サヴァ水路の戦い
- 重要 エレナかロムレスとの会話
- BATTLE カームウェルの町の戦い
- ティン救出条件を満たしている
  - ○ BATTLE ユゴ砦の戦いでティンが登場
  - × BATTLE ユゴ砦からティンが連れ去られる
- 重要 ティンとの会話
- BATTLE クウェルドの町の戦い
- 重要 ファズの決断

BATTLE8 クレール山脈

●ヒリッシュのＣＦに注意せよ!

上流と川向こうにいる２部隊のうち、川向こうにいる部隊は川を渡ってくる。近づかれる前に弓やＣＦでダメージを与えておこう。また、ヒリッシュはＣＦを使われる前にファズやロムレスで一気に倒すこと。

◆攻略データ

勝利条件	敵の全滅
目標レベル	7(上級者)～13(初心者)

BATTLE9 サヴァ水路

●ブランコスを集中攻撃しよう!

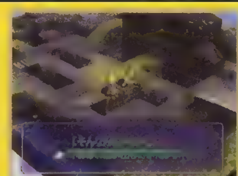
このステージには初期配置場所が２カ所あり、味方を２つに分ける必要がある。また、ゲイヴィンやヘイニーソンは強力な装備を持っているため、苦戦は必至。ムリをせず、ボスのブランコスだけを倒すのも手だ。

◆攻略データ

勝利条件	ブランコスの撃破
目標レベル	8(上級者)～13(初心者)

EVENT CHECK エレナがいると選択肢が!

ディソールの町でエレナを仲間にしていると、このイベントで選択肢が登場する。物思いにふけるファズに、ティンのことを考えていたのかと尋ねるエレナ。ティンを仲間にしたいなら、「あぁ、思い出していた」を選択しておこう。



◀この選択肢もティン救出条件の１つだ。

EVENT CHECK ティンの救出条件を満たしていると

ここまでにティンの救出条件を満たしている（この攻略どおりに進めていればＯＫ）と、次のユゴ砦でティンが仲間になる。ディソールの町の襲撃によって引き裂かれたファズとティンが、ついに再会を果たす。２人の心中は…。



◀感動（？）の再会を迎えるファズとティン。

BATTLE10 カームウェルの町

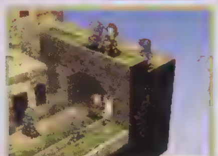
●アルヴィーンは橋の下に向かわせよう

普通にアルヴィーンと合流しようとしても、橋の上から集中攻撃を受けてしまう。そこで、アルヴィーンは橋の下で戦うと楽に勝つことができる。

攻略手順

①アルヴィーンと合流

アルヴィーンで橋の下にいる敵を倒しつつ、味方部隊を建物に沿って進軍させよう。こうすれば、敵の弓攻撃は、当たらないのだ。そして、アルヴィーンと合流して…。



▲アルヴィーンは橋の下で戦っていこう。

②建物の上へ乗り込む

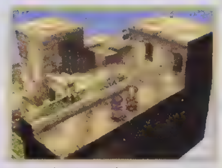
サジリたちが待ち受ける建物の上に、乗り込んでいこう。ただし、ラムやラライミティがＣＦで攻撃してくるので、ＨＰが減っているキャラは回復させておこう。



▲敵のＣＦはかなり強力。ＨＰは常に気をつけよう。

③サジリを追撃

周りの敵を倒したら、あとはアルヴィーンでサジリを追いつめていこう。ただし、サジリだけでなく、すべての敵を倒さないとクリアにならないので注意！



▲サジリとコズルーイは、アルヴィーンで倒すと楽。

◆攻略データ

勝利条件	敵の全滅
目標レベル	9(上級者)～13(初心者)

敵データ	
サジリ	Lv.10~12
コズルーイ	Lv.9~11
モンド	Lv.9~11
ボークバート	Lv.9~11
アーヴィング	Lv.9~11
レランド	Lv.9~11
トッド	Lv.9~11
ザンクト	Lv.9~11
カイタン	Lv.9~11
ラム	Lv.9~11
ララミミティ	Lv.9~11
ケーニヒスホフ	Lv.9~11

こいつでセッション!

「コンポジットボウ」を持っているカイタンや、「アイアンリング」を持っているラムやララミミティが狙い目。また、余裕があれば「デビン」や「テラー」などのコインも手に入れておきたいところだ。



▲登場する敵が強いので、セッションを狙うならレベルを上げておこう。

BATTLE11 ユゴ砦

●ティンの存在で攻略法が異なる!

ここは、ティンの存在の有無で勝利条件が変化する。両方の攻略法を紹介していこう。

攻略手順

①ティンがいる場合

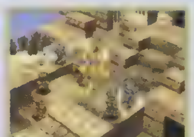
敵を全滅させる必要があるので、まず右側の敵を倒し、次に中央の敵を倒そう。なお、砦の上の敵は、強敵なので、最後に倒そう。



▲砦の上にいる弓兵は、近づかなければ動かない。先にほかの敵を倒そう。

②ティンがいない場合

トライロアを倒せばクリアできるので、トライロアのいる部隊をおびき寄せ、全員で集中攻撃をすれば比較的楽にクリアすることができる。



▲砦の上の弓兵は無視して、トライロアの部隊を下におびき出そう。

◆攻略データ

勝利条件	敵の全滅(ティンあり) トライロアの撃破(ティンなし)
目標レベル	11(上級者)～14(初心者)

敵データ	
トライロア	Lv.11~14
フェイベイ	Lv.11~13
コークス	Lv.11~13
フィラーイー	Lv.11~13
レイン	Lv.11~13
ミネオ	Lv.11~13
ベンド	Lv.11~13
ウィル	Lv.11~13
ファーナソン	Lv.11~13
プリツィン	Lv.11~13
リコード	Lv.11~13
リスティ	Lv.11~13
レーヴィン	Lv.11~13
アレフ	Lv.11~13
クリント	Lv.11~13

こいつでセッション!

「悟りの剣技」を持つトライロアを狙ってみよう。

BATTLE12 クウェルドの町

●敵の状態異常攻撃に注意!

味方部隊の前にいる敵は状態異常のスキルを装備しているため、ＣＦを使って早めに倒しておこう。しかし、敵部隊に弓兵がいないので、集中攻撃にさえ注意していれば、問題なくクリアできるだろう。

◆攻略データ

勝利条件	敵の全滅
目標レベル	12(上級者)～17(初心者)

EVENT CHECK ファズの選択が、のちの運命を大きく変える!

不本意ながらも、クウェルドの町の兵士を倒したファズたち。ここでは、ファズたちの命運を分ける重大な選択をすることになる。力で道を切り開いていくのか？　それとも、話し合うことで道を創り出すのか？　その選択は、キミ自身が決めてほしい。

そして、物語は波乱のCHAPTER3へ!

次号は、中盤以降のストーリー攻略と装備品やアイテムリストなどお役立ちデータを満載してお届け！

PS2 S・RPG

ラ・ピュセル～光の聖女伝説～

攻略第1回目となる今回は、ゲーム序盤の第1～4話を徹底攻略。各エンディングを迎える方法もこれで完璧!!

発売中 ▶日本一ソフトウェア ▶¥6,800（限定版¥7,800） ▶MC2（360KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本作では、根気よく浄化を繰り返せば、何体でも同じモンスターを仲間にできます。今回の攻略範囲で個人的にオススメしたいのが、飛行能力をもっている（JMが高い）ビッグこうもり（第1話）、ATKが高いビッグベア（第2話）、そしてズバ抜けたDEFを誇るグネムリン（第3話）です。とくにビッグベアは非常に強力!! ぜひ5匹集めて「獣戦隊くまレンジャー」を結成し、必殺のくまクラッシュ×5の威力を試してみてください。（KK@）

“見た目はカワイイけど中身は骨太”のS・RPGを大攻略!!



▲ユニークなイベントだけでなく、奥深い戦闘システムが楽しめる本作を徹底攻略!!

『ラ・ピュセル』をプレイして、かわいい絵柄に似合わぬ手ごたえに驚かされた人も多いはず。本作はS・RPGとしては画期的な新要素を多数採用しているだけでなく、システムの自由度が非常に高いので、プレイしだいで難易度が大きく変化するのだ。そこで今回は、ユニット育成や戦術の基礎知識に加えて、序盤の第1～4話を詳しく攻略していこう。

「やり込みグランプリ」

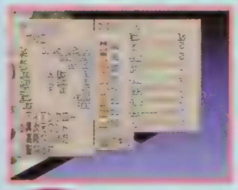


ユニット育成編

自軍の戦力のかなめとなる、プリエたちメインキャラクターの育成のポイントを徹底検証!! これを参考にして、それぞれのキャラクターを効率よく育てていこう。

各キャラクターの育成のポイントを詳しく紹介!!

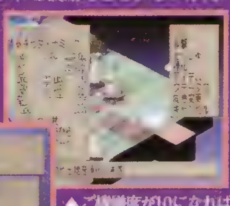
本作では、（アイコンの付いた）アイテムを付け替えることで、キャラクターの成長をコントロールできる。ここでは、基本能力や習得できる個人技をもとに、編集部オススメの育成法を紹介。あわせて個人技の一覧表も掲載しているので、プレイの参考にしよう！

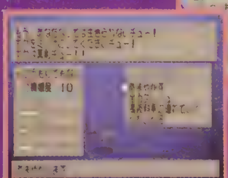


◀アイコンが付いたアイテムをできるだけ多く装備して各キャラクターを育成しよう。

仲間モンスターを育成するコツについて

仲間モンスターもメインキャラ同様にアイテムを装備することで、各パラメータを成長させることができる。メインキャラだけで厳しいバトルを勝ち抜くことは難しいので、使えるモンスターは積極的に育成したい。ちなみにご機嫌度が10になったモンスターは、「浄化」コマンドも使用できる。しつけ時に最優先でご機嫌度をアップさせ、1体でも多く浄化が使えるようにしておこう。





▲ご機嫌度が10になれば浄化も使えるので便利！

◀主力モンスターには、ご機嫌度をアップさせるコマンドを優先的に実行。

プリエ 文句なしの肉弾系キャラ

プリエが習得する個人技は肉弾系がメインなので、育成時もATKとHITを重点的にアップさせる。また、SP消費が激しい技が多いので、SPも鍛えておこう。

習得個人技一覧

技名	必要Lv	範囲	消費SP
[illegible]	1	1	8
[illegible]	5	1	20
[illegible]	7	複数化	8
[illegible]	12	1	32
[illegible]	15	複数化	8
[illegible]	20	1	60
[illegible]	35	複数化	22
[illegible]	7	複数化	35
[illegible]	―	1	35
ヌシ召喚	―	複数化	60

キュロット 序盤から魔法を極めろ!!

遠距離攻撃ができるものの、ATKが低すぎて直接攻撃には向いていないキュロット。育成でこの弱点を補うのも手だが、思い切って魔法専用のキャラに特化させてしまうほうが効率的だ。INTやSPを鍛えるだけでなく、序盤から属性魔法を多用してレベルを上げておこう。

習得個人技一覧

技名	必要Lv	範囲	消費SP
[illegible]	1	複数化	5
[illegible]	5	3	8
[illegible]	6	複数化	20
[illegible]	10	複数化	20
神の恵み	20	複数化	62
キノコパレード	20	複数化	30
二人の奇跡	10	複数化	35
[illegible]	―	複数化	90

アルエット 万能型より魔法特化型に

アルエットは全パラメータが平均して伸びる万能型だが、とくに魔法系の個人技を多く習得するので、キュロット同様魔法に特化させたほうがいい。SPの消費が激しくなるので、杖系の武器を装備させてSPを鍛えよう。

習得個人技一覧

技名	必要Lv	範囲	消費SP
[illegible]	1	複数化	5
[illegible]	1	複数化	13
[illegible]	2	1	4
[illegible]	9	1	15
[illegible]	10	複数化	20
[illegible]	12	複数化	25
[illegible]	20	複数化	62
[illegible]	20	1	35
[illegible]	35	複数化	60

クロワ 攻撃力強化で戦力の中心に

クロワはバリバリの直接攻撃系キャラ。遠距離攻撃が可能なので、周囲の仲間キャラから支援効果を得やすいのも特長だ。育成時はATKとHITを重点的に鍛えて、攻撃力をさらにアップさせよう。あわせてHPやDEFも鍛えておけば、最前線で戦えるエースキャラに成長するはず。技数は少ないが複数の敵を同時に攻撃できる技ばかりなので、プリエとともに戦力の中心にしよう！

習得個人技一覧

技名	必要Lv	範囲	消費SP
[illegible]	1	3	8
[illegible]	1	3	20
[illegible]	10	3	37
[illegible]	20	複数化	47
[illegible]	30	複数化	75
[illegible]	50	3	150

※習得個人技一覧内の「複数化」とは、レベルに応じて効果範囲が広がることを示しています。

特報2連発!!

戦闘知識編

知っているのと知らないのとでは大違いの便利なテクニックの数々を、ここでまとめて大紹介!! 1つ1つを確実にマスターして、ゲーム攻略に役立ててほしい。

これらのテクニックを実践して効率よく攻略を進めよう!!

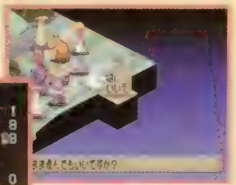
『ラ ピュセル』の戦闘システムは非常に自由度が高く、工夫しだいで同じ戦力でもより強力な敵を撃破することができる。ポイントを押さえた攻略&育成を心掛ければ、効率よくプレイを進めることが可能だ。ここで紹介する4つのポイントは、どれも基本的ながら、攻略に欠かせないものばかり。これらを実践するだけで、戦闘の結果は大きく違ってくるので要チェックだ!!

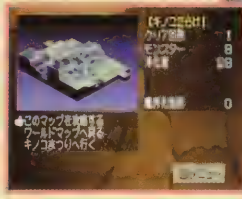


◀ただ単純に戦うだけでなく、ポイントを押さえた戦術を実践すれば大幅に効率アップ!

1 マップ攻略はやり直しが可能

ボス戦を除く通常の戦闘では、画面端の赤いパネルまで移動すればいつでもその先のエリアマップに進むことができる。すでに攻略したマップに戻れば、いつでもワールドマップでHP&SPを回復可能だ。しかも戦闘を中断したことによるペナルティは存在しないので、危ないと思ったらすぐに引き返そう。





▲危ないと思ったらすぐに前のマップに引き返して…。
◀ワールドマップで回復させてから再挑戦しよう。

2 攻撃時の向きと高低差

敵モンスターを攻撃する場合、正面より横や背後から攻撃したほうがダメージが大きい。また、高低差がある場合も、上から下へ攻撃するほうが圧倒的に有利だ。つい忘れがちだが、場合によっては与えるダメージに倍以上の差がつくこともあるので、状況が許す限り有利な位置から攻撃しよう。





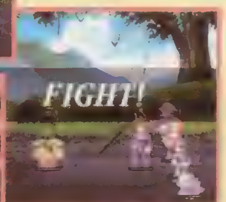
▲攻撃する場合は、できるだけ背後に回り込もう。
◀より高い位置から攻撃するのも重要。ダメージに大きく反映されるのだ。

3 同時攻撃と支援効果、とくしゅを使い分けよう!

攻撃には、大きく分けて3種類が存在する。複数の味方が1体の敵を同時に攻撃する「同時攻撃」と、隣接する味方から援護を受けられる「支援効果」、そして強力な破壊力を持つ「とくしゅ(個人技&属性魔法)」。これらの攻撃にはそれぞれ特徴があり、同時攻撃は与えるダメージが大きい代わりに受けるダメージも大きい。一方、支援効果で戦闘に参加するキャラクターは、攻撃コマンドを実行しなくてもいい代わりに攻撃力が減少してしまう。また、とくしゅは使用時に一切反撃を受けないのが最大の利点。これらを状況に応じて使い分けることが、勝利のカギとなる。



◀とにかく大ダメージを与えたいなら同時攻撃がオススメ。全員が最大限に攻撃できる。
▼行動ずみのキャラクターを再利用できる支援効果も重要。





◀敵の攻撃力が高い場合は、個別にとくしゅを使えば反撃を受けずに攻撃できる。

4 大奇跡の発動条件と色の変化

闇の地場の流れがグルリと円を描いており、しかも地場のマス数が15マスを超えるときに不浄点を浄化すると、属性に応じた大奇跡を発動させることができる。大奇跡を使うと地場に囲まれた敵にダメージ等の効果を与えることが可能(闇の地場を利用した攻撃の効果の強化版)。また、闇の地場は他の地場と交わることでその色が変化する。以下の色合成変化表を参考にして自分の求める属性を生み出してみよう。

▶上記の条件を満たし、さらに囲み内に攻撃する敵(回復する味方)がいれば大奇跡が発動!



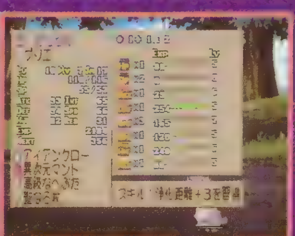
闇の地場の色合成変化表

基本的に黄・紫・水・白の不浄点は存在しないので、以下を参照にして赤・青・緑を組み合わせて作ろう。

黄	緑+赤
紫	赤+青
水	青+緑
白	赤+青+緑

アイテムを利用してユニットを強化しよう

武器やアクセサリーなどのアイテムは、このゲームでは非常に重要な役割を持っている。単にATKやDEFをアップさせるだけでなく、前ページで紹介したパラメータのレベルアップやスキルの習得、そして属性魔法の習得条件にも関係してくるので、キャラクターの成長はアイテムに左右されると言っても過言ではない。序盤はまめにお店で購入し、最終的には魔導合成で自由にアイテムを強化することで、常により強力なものを装備するようにしたい。



◀アイテムを極めることが、最強のキャラクターを生み出すための最短距離。いろいろ試してみよう。

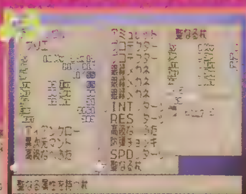
アイテムの入手と装備法

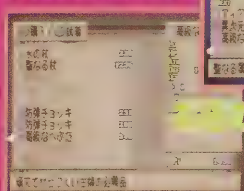
アイテムはとりあえず装備!

武器などのアイテムは、ローゼンクイーン商会で購入したり、戦闘で宝箱を開けたり不浄点を浄化したりすることで入手可能。アイテムが不足がちな序盤は入手したアイテムを片っ端から装備して、少しでもキャラクターを強化したい。資金に余裕が出てくる中盤以降は、強化したいパラメータのアイコンを持つアイテムを中心に装備していこう。

とにかく装備しよう

▶装備欄が空欄だと、その分ステータスがムダに。なんでもいいから装備しよう。





商品の品ぞろえが変化

◀ローゼンクイーン商会の品揃えは、アンケートに答えることで変化していく。

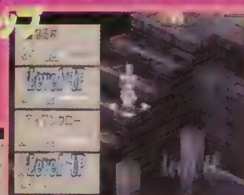
アイテムの魔導合成

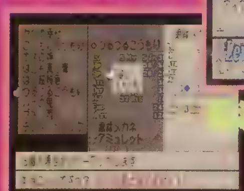
より強力なアイテムを入手可能

ローゼンクイーン商会内にいる黒マントの男に話しかけると、不要になった仲間モンスターを魔界に送り込むことができる。このとき複数のアイテムを装備させておくと、一定の条件に従ってアイテムを強化可能だ(場合によっては弱体化も)。使用するアイテムのレベルが高いほど強化されやすいので、日常的に浄化でレベルを上げておこう。

浄化でレベルアップ

▶効率よく魔導合成を行うためには、浄化でもアイテムのレベルを[illegible]以上に[illegible]





魔導合成で強化

◀一番上に装備されているアイテムに、二番目以降のものの能力を付加できる。



らんがいミニ攻略

ローゼンクイーン商会でアンケートに答えていると、ランダムで「強い敵と戦いたいか?」「一つだけ願い事がかなうとしたら〜?」といったアンケートが最後に追加されることがある。後者の質問で「次のマップでお金が3倍」と答えると、次の戦闘で得られるお金が3倍に! これを利用して、敵がたくさんいるマップや大奇跡を連続できるようなマップで戦闘をすれば、所持金の大幅アップが簡単に行えるのだ。アイテム購入の軍資金稼ぎにオススメ!!

ストーリー攻略編

詳細なエリアマップと攻略チャートをもとに、ゲーム序盤の第1〜4話を大攻略!! 難関ポイントも詳しく紹介しているので、これを参考にしてプレイを進めてほしい。

グッドエンドを迎えるためのポイントを大紹介!!

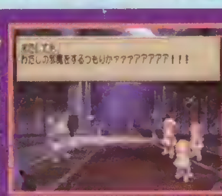
ここからは、各ストーリーのシナリオ＆エリアマップを詳しく攻略していく。とくに注目してほしいのが、エンディングの分岐(右参照)にかかわる重要イベント。これを見たかどうかでエンディング(クリアボーナス)が決定されるので、発生場所とタイミングを忘れずにチェックしておこう。



◀グッドエンドを迎えるのに不可欠な情報の数々が満載!!

エンディング分岐と傷痕イベント

「ラ・ピュセル」では、プレイヤーの行動によって各話ごとの結末が分岐する。"一件落着"のグッドエンドが最も評価が高い(ボーナスが多い)ので、これを目指して攻略したい。なお、ノーマルやバッドエンドの場合は、次話以降にその場所に戻ると、傷痕イベントが発生することがある。ほとんどの場合後味が悪く、戦闘が発生することも多いが、お得(?)な場合もあるので注目したい。



▲傷痕イベントとは事件の解決が不完全な場合の後日談のこと。

第1話 悪魔ばらいという仕事

推奨クリアレベル Lv.5　エンディングパターン グッド バッド ノーマル (全3パターン)

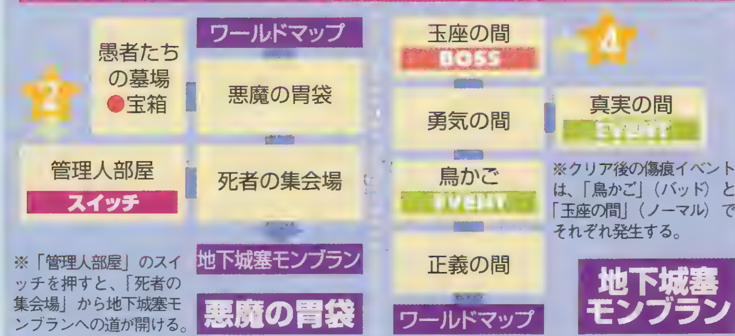
2つの重要イベントを見逃すな!!

最初ながらエリアマップが2つ登場し、ボリューム満点な第1話。ポイントとなるのは、地下城塞モンブランで発生する2種類のイベントだ。これらを見たかどうかで、この話のエンディングが決定される。傷痕イベントを起こしても何も利点がないので、迷わずグッドエンドへ進みたい。バッドエンドルートの場合は、ボスがモンブラン伯爵に変化するが、能力的には弟と大差ないので、同じ攻略法を試してみよう。



◀2つのイベントを見逃していると、グッドエンドを見ることはできない。

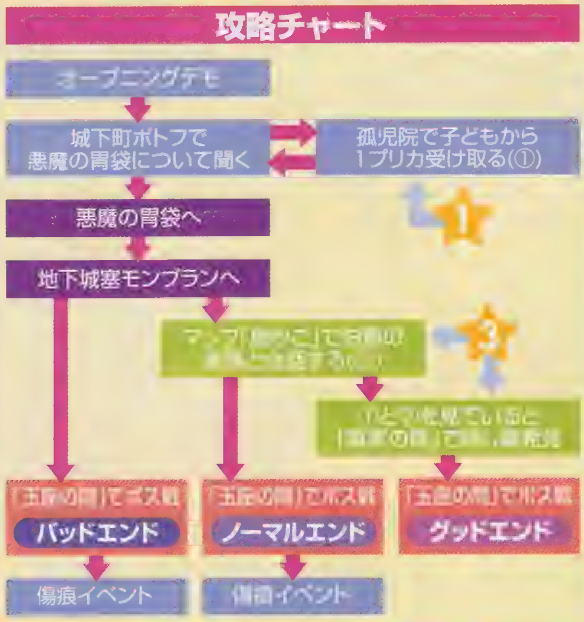
エリアマップ



※「管理人部屋」のスイッチを押すと、「死者の集会場」から地下城塞モンブランへの道が開ける。

※クリア後の傷痕イベントは、「鳥かご」(バッド)と「玉座の間」(ノーマル)でそれぞれ発生する。

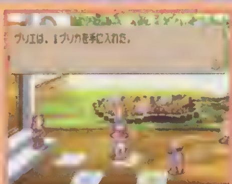
攻略チャート



※エリアマップと攻略チャート内の星印の数字は、それぞれ下の「POINT」の数字に対応しています。

POINT EVENT 1 孤児院で子どもたちと会話しよう

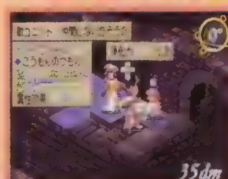
孤児院を訪ねて子どもたち(一番奥の男の子)と会話すると、ゾンビ退治を依頼されて1プリカを渡される。一見、何気ないイベントだが、じつはこれがグッドエンドを迎えるための重要な布石の1つ。ここで依頼を受けておかないと、のちに地下城塞モンブランの「真実の間」で隠し部屋を発見できなくなるので、忘れずにチェックしておきたい。



◀先を急いでいると見逃しやすいので要チェックだ!!

POINT BATTLE 2 ビッグこうもりを忘れずに仲間に

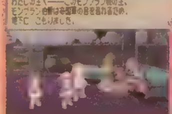
悪魔の胃袋の「管理人部屋」や、地下城塞モンブランの「勇気の間」に登場するビッグこうもり。この話に登場するモンスターのなかでは能力値が最も高いだけでなく、飛行能力も持っている優秀なモンスターなので、忘れずに仲間にしておきたい。「いやでも仲間になる気らしい」が表示されるまで何度も浄化を繰り返して、確実にゲットしよう!!



◀全員で取り囲んで浄化を繰り返し、仲間に加えよう。

POINT EVENT 3 伯爵の家族に会って真相に迫れ!

「鳥かご」でイベントパネルを調べると、隠し部屋でモンブラン伯爵の妻と息子に会うことができる。また、これに加えて孤児院のイベント(POINT1)を見ていると、「真実の間」で隠し部屋を発見できる。どちらもエンディングを左右する重要イベントなので、要チェックだ!


▲彼女たちが亡霊となってさまよう理由は?


▼子どもたちが隠し扉の場所を教えてくれる。

POINT BOSS 4 vs.モンブラン伯爵の弟戦

モンブラン伯爵の弟(オゼイユ)は、こちらが攻撃範囲内に近づくまで動かない。これを利用して、まずは手前のゾムビー＆プチこうもりを全滅させよう。伯爵の弟に接近するときは、DEFの高いユニットを攻撃範囲ギリギリに配置しておびき寄せる。あとは全員で囲んで同時攻撃などを仕掛けて、一気に撃破しよう。このとき、大奇跡が狙える場合は積極的に発動させて、少しでも体力を削っておきたい。

▶同時攻撃等を利用して反撃を最小限に抑えよう。





らんがいミニ攻略

エリアマップで登場する宝箱の中身は、基本的にランダム。ゲームが進むにつれてだんだん豪華になるが、この時点では回復キャンディーやムキカエールがメインだ。わざわざ何度も回収する価値はないので、攻略のついでにゲットする程度でかまわない。また、不浄点を浄化すると、低確率ながらアイテムが手に入ることがある。こちらは通常よりやや豪華なアイテムが登場する可能性が高いので、宝箱を回収するより不浄点を浄化したほうが効率的だ。

第2話 遠き日の誓い

推奨クリアレベル Lv.8 エンディングパターン グッド バッド ノーマル (全3パターン)

シスター・オリーヴを忘れずに救出せよ!!

謎の連続殺人事件の犯人を追って、タルト山を攻略する第2話。第1話と比べると、出現するモンスターが段違いに強くなっているので、勝てないときはいったん地下城塞モンブランに戻ってキャラクターを鍛えよう。攻略のポイントは、「慈悲の泉」で発生するシスター オリーヴ救出イベント。これを見ずに「タルト山中腹」まで進んでしまうと、彼女が死亡してバッドエンドが確定してしまう。グッドエンドを見たい人は、忘れずに「慈悲の泉」を訪れるように。



▼この話では、メインキャラの1人・クロワが登場して仲間になる。



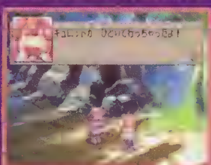
▲「タルト山のふもと」攻略後は、「あやかしの路」より先に「慈悲の泉」に進むのが正解だ。

攻略チャート

- オープニングデモ
- 孤児院で子どもたちに情報を聞く
- ★1 [illegible](①)
- タルト山へ
- [illegible]
- 「あやかしの路」で[illegible] ⇄ ★3 [illegible]
- 「タルト山中腹」で[illegible] クロワが仲間に
- 「タルト山頂上」でボス戦(キュロット復帰)
  - ①と②を両方見ている グッドエンド
  - ②は見たが①は見ていない ノーマルエンド
  - ②を見ていない バッドエンド → [illegible]イベント

キュロットの離脱について

「タルト山のふもと」に入ると戦闘前にイベントが発生して、一時的にキュロットが仲間から離脱する(ボス戦時に復帰)。回復役がアルエットだけでは心もとないので、プリエや仲間モンスターに属性魔法のヒールを習得させ、キュロットが抜けた穴をフォローさせたい。また、復帰後もほかのキャラとのレベル格差が激しいので、キュロットは今回戦力にならないことも覚えておこう。



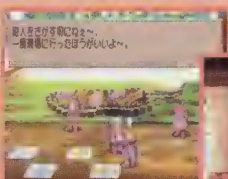
▶離脱中は鍛えることができないため、1人だけ成長が遅れてしまう点にも注意したい。

エリアマップ

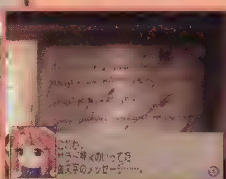


POINT EVENT 1 山へ向かう前に事件現場をチェック

グッドエンドを狙っている人は、孤児院の子どもたちのアドバイスに従って、タルト山を攻略する前に事件現場(ワールドマップ上の赤いポイント)をチェックしておこう。ここでは、重要な情報を得ることが可能だ。



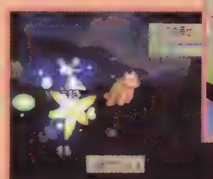
▲意外と馬鹿にできない、子どもたちのアドバイス。



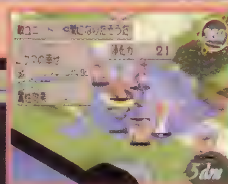
▼壁に犠牲者の血で描かれたメッセージの意味とは!?

POINT BATTLE 2 最優先でクマを仲間にしよう!

第2話を攻略するうえで最大の障害となるのが、攻撃力がズバ抜けて高いビッグベア。逆に彼らを仲間にすることができれば、手っ取り早く戦力を強化できる。最低でも1体は仲間にして、戦力の要として育てていこう。



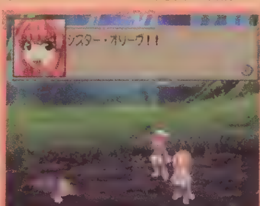
▼くまクラッシュの破壊力は必見。頼りになるのだ。



▲スキを狙って浄化を行い、ビッグベアを仲間にしよう。

POINT EVENT 3 シスター・オリーヴを救出せよ!!

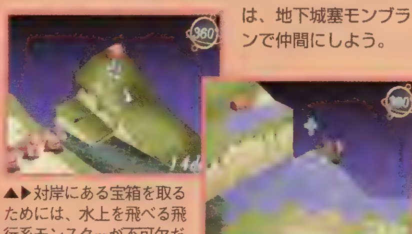
「タルト山中腹」に行く前に「慈悲の泉」を訪れると、重傷を負ったシスター・オリーヴを発見できる。このイベントを見れば(「慈悲の泉」をクリアしなくても)彼女を救出したことになるので、安心して先に進もう。ちなみに、救出している場合としていない場合とでは、「あやかしの路」で発生するイベントの内容が微妙に変化する。どちらの場合でもエンディングには影響しないので、興味がある人は両方チェックしてみよう。



▶エンディングを左右する重要イベント。見逃さないように!

POINT BATTLE 4 対岸の宝箱は飛行系モンスターでゲットしよう!

タルト山のフィールド上には、「川」や「池」が存在する。この時点で水を越えられるのは、ビッグこうもりなどの飛行系モンスターのみ。彼らがいないとその先に進めないので、宝箱などを取り逃す恐れもある(例:「あやかしの路」)。飛行系モンスターがいない人は、地下城塞モンブランで仲間にしよう。



▲▶対岸にある宝箱を取るためには、水上を飛べる飛行系モンスターが不可欠だ。

POINT BOSS 5 VS.ガーゴイル戦

ボスとして登場するガーゴイルは、ほかのザコ敵と比べると数段上の実力を持っている。攻撃力が高く、一撃のダメージが大きいので、何も考えずに戦うのは禁物。戦闘開始直後はザコ敵の一掃に専念して、できるだけ孤立させてから戦いたい。また、直接攻撃より氷や風の属性魔法がよく効くので、ぜひ一度試してみよう。



▲▶プリエやビッグベアをはじめ、攻撃力の高いキャラクターで集中攻撃したい。



らんがいミニ攻略

タルト山に登場するビッグベアは、上でも触れているとおり、非常に優秀な直接攻撃系モンスター。ATKをはじめ能力値がズバ抜けて高いので、1体とは言わず2～3体は仲間に加え、対ガーゴイル戦に備えたい。ちなみに、1度の戦闘に出撃できるユニット数は、メインキャラ&仲間モンスターをあわせて全部で8体まで。そのため、いくら仲間モンスターを増やしても、無制限に使えるわけではない。しつけなどの育成は、メインの数体に絞って行いたい。

第3話 プリエとアルエット

推奨クリアレベル Lv.10　エンディングパターン グッド バッド ノーマル（全3パターン）

見逃しやすいイベントの数々に注意!!

第3話でグッドエンドを迎えるためには、ムニエールの森や城下町ポトフで発生する数々のイベントを、正しい順番で見ていく必要がある。戦闘に気を取られてイベントパネルを見落とすと、とたんにグッドエンドルートからはずれてしまうので慎重にプレイしよう。ただし、ノーマルエンドやバッドエンドで森のヌシが死亡した場合に限り、傷痕イベントでヌシの子を仲間にできる。このヌシの子を仲間にすることは、プリエの個人技 ヌシ召喚の習得条件にもなっているので要注意！ どちらを取るべきか判断に迷うところだが、戦力的には後者がオススメだ。



▶ヌシを見殺しにすることになるが、あえてバッドエンドをオススメしたい。

エリアマップ



攻略チャート

- オープニングデモ
- クレソン城へ → エクレールに謁見する
- 城下町ポトフへ
- 聖女会大聖堂内の病院でサラド神父に会う
- ムニエールの森へ
- 森の入口でクロワとの会話
  - → 「嘆きの森」でエリンギャーに話しかける（★1）
  - → 「裁きの森」でキノコじるを入手
  - → エリンギャーにキノコじるを渡してヌシの情報をゲット!!
- 「バルソムの家」で[illegible]
- 「獣の聖地」でヌシ出現 ※引き返せる
  - → 城下町ポトフへ（★2）
  - → 病院でサラド神父に会う
  - → ムニエールの森へ
  - → 「獣の聖地」でボス戦
    - ①を見ていない → ノーマルエンド
    - ①を見ている → グッドエンド
- ヌシを倒す → バッドエンド
- 傷痕イベント

※第4話以降に「獣の聖地」に行くとヌシの子が仲間に。そのほか、詳しい情報は、らんがいミニ攻略を参照。

POINT EVENT 1 クリアする前にエリンギャーに話しかけろ！

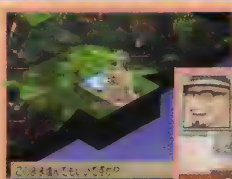
「嘆きの森」のイベントパネルを調べると、キノコじるを落として困っているエリンギャーが登場。普通に戦うと調べる前にクリアしてしまう場合が多いので、忘れずにチェックしよう。キノコじるは「裁きの森」で入手可能。あとは「嘆きの森」でもう一度同じ場所を調べればＯＫだ。

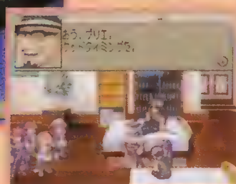

▲マップの奥にイベントパネルがあるので要チェック！


▼キノコじるは、「裁きの森」の木陰を調べると入手できる。

POINT EVENT 2 ヌシと戦う前に1度町へ戻ろう!!

「バルソムの家」でのイベントや、助けたエリンギャーからの情報を総合すれば、ヌシに襲われた男たちが怪しいことに気づくはず。グッドエンドを迎えたい場合は、いったん城下町ポトフに戻り、病院で彼らを問い詰めよう。ちなみに、バッドエンドに進みたい場合は、このまま構わず先に進んで「獣の聖地」でヌシを倒してしまうこと。


▲誤って「獣の聖地」まで進んだ場合は、すぐに引き返すこと。



▼1度町の病院に戻ると、サラド神父から新しい情報が入手できる。

POINT BOSS 3 VS.ガーゴイル戦

今回登場するガーゴイルはレベルこそ上がっているものの、能力的には第2話のガーゴイルと同じ。ただし、マップが狭いので、ほぼ確実に乱戦になってしまう。味方を円形に配置して、ＤＥＦの低いキャラクターを敵の攻撃から守りたい。バッドエンドルートの場合はヌシがボスとして登場するが、基本的な戦術は同じだ。

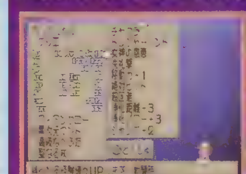



◀▲こちらからは動かず接近してくる敵を迎撃しよう。

戦闘時に役立つスキルと習得条件

アイコンの付いたアイテムを装備して各パラメータのレベルがアップすると、レベルによってはスキルを習得できる。ここでは、スキルを習得するために必要なパラメータとその効果をまとめて大公開!!

スキルの習得に必要なパラメータのレベルはそれぞれ違うので、探してみよう。


◀スキルが増えれば増えるほど、キャラクターの戦力もアップ!!

●スキル習得に必要なパラメータおよびその効果一覧表

右の一覧表は、スキルの系統別に習得に必要なパラメータをまとめたもの。例えば「パワー系」の場合は、ＡＴＫのレベルが一定値を超えるごとに、ぷちパワー⇒まぐれパワー⇒マッスルパワー…とより上級なスキルを習得できることを示している。該当するパラメータを上げ続ければ、いずれその系統のスキルは完全制覇できるので、地道にアップさせていきたい。なかでもチャクラ、トレージャーハント、女神の恩恵、移動力+○などのスキルがとくにオススメ。できれば全員に習得させて、戦闘を有利に進めよう。

スキル名	習得に必要なパラメータ	効果
[illegible]	ATK、DEF、HIT	クリティカルが発動（戦闘時）
[illegible]	ATK	一時的に攻撃力をUP（戦闘時）
[illegible]	DEF、SPD	一時的に敵の防御力をDOWN（戦闘時）
[illegible]	DEF	一時的に防御力をUP（戦闘時）
[illegible]	RES	一時的に魔法防御をUP（戦闘時）
[illegible]	HP	HPを回復（ターン終了時）
[illegible]	HP、SP、ATK、DEF、INT、SPD、HIT、RES	状態異常を回避（戦闘時）
[illegible]	SP、INT、SPD、HIT	アイテム出現率をUP（浄化時）
[illegible]	HP、ATK、DEF、RES	得られる経験値がUP（戦闘時）
[illegible]	SP、INT	敵を浄化する（戦闘時）
[illegible]	SPD、HIT	移動力がUP（常時）
[illegible]	HIT	攻撃が百発百中当たる（戦闘時）
[illegible]	SPD	かなりの確率で攻撃を回避（戦闘時）
[illegible]	SP	浄化できる距離がUP（浄化時）
[illegible]	INT	浄化効果がUP（浄化時）
[illegible]	SPD	ジャンプ力がUP（常時）



らんがいミニ攻略

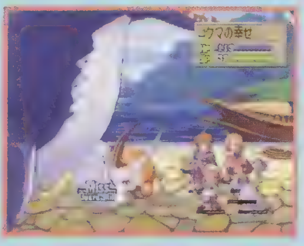
プリエが個人技・ヌシ召喚を覚えるまでの流れをここにまとめる。①第3話をノーマルエンド、またはバッドエンドでクリアする。②第4話以降に「獣の聖地」を訪れると、イベントが発生してヌシの子が仲間（仲間モンスター）に。③戦闘でレベルアップを重ねて、ヌシの子のレベルを20以上にする。④その後「獣の聖地」に戻ると、ヌシの子が森へ帰る（以降、森の秩序は回復）。⑤プリエが個人技・ヌシ召喚を習得する。

第4話 大怪獣現る

目標クリアレベル Lv.13　エンディングパターン グッド(2種) スペシャル バッド (全4パターン)

キノコじるを入手して大怪獣を救え!!

物語の舞台が二転三転するユニークなシナリオ。まずは港町マイオネーズで大怪獣と戦うことに。このとき、大怪獣を倒すことができれば特殊なスペシャルエンドとなるのだが、通常のプレイでは絶対に不可能。大怪獣のパラメータは非常に高いため、まともにダメージを与えることすらできないはずだ。ある特殊な場所でキャラクターを鍛えることで、初めて見ることが可能なエンディングらしいのだが‥!? 通常は攻略チャートどおりに進んで、グッドエンドを目指すのが正解だ。



▶大怪獣にダメージを与えるには、想像を絶するレベルが必要。普通は絶対に勝てないので攻撃しないこと。

エリアマップ

- ★5 キノコピア BOSS
- キノコロード：キノコまつり ●宝箱
- ★4 キノコだらけ ●宝箱
- ワールドマップ　グランドシャンピニオン

攻略チャート

- オープニングデモ
- ↓ 港町マイオネーズへ
- ↓ VS.大怪獣戦 → ★1 大怪獣を倒す スペシャルエンド
- ↓ エスカルゴ団登場
- ↓ タルト山の決戦 → ★2 大怪獣が死亡 バッドエンド → 傷痕イベント
- ↓ キャプテン・ジマールを倒す
- ↓ 城下町ポトフへ
- ↓ 酒場で女性の話を聞く → グランドシャンピニオンへ → キノコピアでボス戦 → キノコじるとキノコ of リングをゲット → 城下町ポトフへ → 子どもを助ける グッドエンド(1)
- ↓ ★3 エリンギャー谷へ（→ グランドシャンピニオンへ）
- ↓ キノコじる購入（→ グランドシャンピニオンへ）
- ↓ 城下町ポトフへ
- ↓ 子どもを助ける グッドエンド(2) ※ただしグランドシャンピニオン滅亡

POINT BATTLE 1 いかに大怪獣から逃げるかがポイント

港町マイオネーズでの戦いのクリア条件は、一番奥(左上)の広場まで大怪獣を誘導すること。一直線に逃げれば十分間に合う距離だが、途中でミニドラやグネムリンが妨害してくる。とくにミニドラは、敵を眠らせて行動不能にするさいみんを多用するので要注意!! 進路をふさがれた場合は、おとりのキャラ(次のターンに死亡確定)で大怪獣を足止めして、ザコ敵を撃破するまでの時間を稼ぎたい。



宝箱は無視せよ!

▲マップ上の宝箱が気になる人も多いと思うが、たいしたアイテムは入っていない。無視して進むのが正解。



全速でマップ上方へ

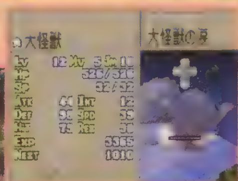
▼進路をふさぐグネムリンは、1ターン以内に撃破する必要がある。「とくしゅ」で一気に倒せ!!

POINT BATTLE 2 エスカルゴ団から大怪獣を守れ!

タルト山では前のマップとは一転して、大怪獣をエスカルゴ団から守る必要がある。ここでは大怪獣のパラメータが大きく弱体化しているので、急いで救出に向かわないと非常に危険。基本的にエスカルゴ団は大怪獣だけを攻撃するので、積極的に前進して乱戦に持ち込もう。



▶大怪獣を狙うエスカルゴ団の背後から攻撃すれば、有利に戦える。



▲大怪獣は前回に比べると弱体化しているので、放っておくと倒されてしまう。

POINT EVENT 3 第3話でエリンギャーを助けた?

第3話の「嘆きの森」でエリンギャーを助けていると、グランドシャンピニオンに行かなくてもキノコじるを購入できる。ただし、50000プリカという大金が必要なうえに、この方法でクリアするとグランドシャンピニオンが滅亡して2度と出現しない。キノコロードに向かうのが無難だ。



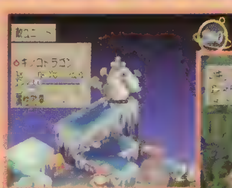
▲エリンギャーを助けていると、エリンギャー谷が出現。そこへ行ってみると……。



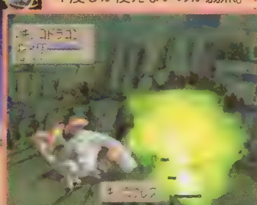
▼キノコじるを売ってくれるが、その価格が問題。

POINT BATTLE 4 キノコドラゴンに注意せよ!!

キノコロードに出現するキノコドラゴンは非常に強力。とくに複数の相手に毒&ダメージを与えるキノコブレスが強烈なので、うかつに近づかないのが無難だ。ただし、手ごわいだけに得られる経験値は大きいので、戦力に自信がある場合は経験値稼ぎに最適。余裕がある人は戦ってみよう。



▲キノコドラゴンはほかの敵と比べると段違いに強い。油断すると一瞬で殺される。



▼SP不足でキノコブレスを1度しか使えないのが弱点。

POINT BOSS 5 VS.ガーゴイル戦

すでに3度目の登場となるガーゴイル。ここでもレベルこそ上がっているものの、基本的な能力は第2〜3話と同じなので怖くない。キノコドラゴンを倒せるくらいレベルが上がっていれば楽勝なので、恐れず積極的に攻撃を仕掛けよう。むしろ危険なのは、広範囲に魔法攻撃を仕掛けてくるユウレイ。よほどRESを鍛えていない限り、彼らの魔法は脅威なので、攻撃される前に最優先で撃破していこう。



▲ここで怖いのは、ガーゴイルより周囲のザコ敵。ガーゴイルと戦う前に一掃!

PS2 グランディア エクストリーム

RPG

ついに発売された『エクストリーム』を星辰の回廊まで一気に攻略！　さらにマナエッグ合成リストも掲載！

発売中 ▶¥7,800(限定版¥9,800) ▶エニックス ▶MC2(64KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

仲間キャラのなかで、攻略用パーティとしてエヴァン以外の３人を誰にするかが悩みどころ。ブランドルは怪力と頑丈さが捨てがたいので必ず入れ、ミャムは「み～んな回復」が使えるので長時間の探索には必須。で、あと１人だけど、逆風の頂まではカーマイン、それ以降は新メンバーであるルティナがオススメかな。ルティナは素早いうえに通常攻撃、必殺技、魔法とそつなくこなすのでスゴく使える！　クールなところもいい（なぜ!?）。（犬くん）

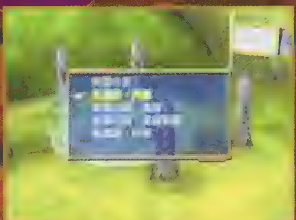
「土竜の巣」～「星辰の回廊」まで5ステージを詳細攻略！



◀ルティナ
「逆風の頂」クリア後に、あるイベントを通じて仲間に！

マナエッグ合成データもあるよ！

序盤の４ステージをMAP付きで攻略しているほか、ボスデータなども完備！　自動生成ダンジョンの星辰の回廊にも触れているので、参考にしてほしい。まずはプレイの際に心がけるべき５つのポイントを紹介しよう！



何度でもリトライしよう!

◀クリアしたあとのダンジョンをリトライすると新たな発見が！

覚えておきたい！ エクストリーム5つのツボ

1 アイテムはランダムに落ちている
各ダンジョンに落ちているアイテムは、数こそ決まっているが、「どこに何が落ちているか」というのは入るたびに変化するのだ。

2 モンスターもレベルアップする
クリアしたダンジョンをリトライしていくうちにパーティはどんどん強くなっていくが、敵のレベルもアップするため油断は禁物！

3 必殺技は使いこんでこそ強くなる
各キャラが覚える必殺技は、使い込んでレベルを上げていかないと次の技を覚えない。戦闘ではSPの消費を惜しまずに、どんどん使おう。

4 ダンジョンリトライでアイテムGET!
入るたびにアイテムが変化するという①のシステムを応用すれば、リトライするほどアイテムが手に入る率がグーンと高まるのだ。

5 敵に「先制攻撃」をとられるな！
敵に正面以外から接触すると、敵の先制攻撃となる場合が多いため、逃げ切れないと察したら正面から当たりに行って先制攻撃を防ごう。

※SP＝スキルポイント

STAGE攻略！ MAPと対ボス戦のダブル攻略!!

各ステージの攻略をMAPとボス戦の２本立てでお届け！　さらに、ダンジョンで出現するモンスターデータと落ちているアイテムの数も掲載してあるので、リトライをする際の参考にしてほしい。

土竜の巣 ステージDATA

モンスター名	登場LV	属性	最大HP※	主な魔法、必殺技
マタラグモ	1-6	無	157	糸ガラミ
ギルボーン	1-6	無	261	クリティカルヒット
ヒバゴン	1-6	無	433	マッドキャノン
まだら芋虫	1-6	無	362	シビレガス
トータスアリゲート	1-6	無	179	逃走

落ちているアイテムの数 ―― 17個

※最大HPは編集部で確認したものであり、数値が変化することがあります。

まずは腕ならし！ここで操作感と戦闘システムに慣れよう！

土竜の巣はモンスターもそれほど強くなく、マップ構成も単純なため、操作感や戦闘システムに慣れていない状態でも攻略には手間取らない難易度になっている。それでも腕に不安がある場合は、最下層へ行く前にセーブしておこう。



▲１本道なため、逆に宝のある扉を見落としやすい。

BOSS デュラムタウロス

モンスター名	登場LV	属性	最大HP	主な魔法、必殺技
デュラムタウロス	8	無	1800	トルネードホーン

アクアエッグを装備してまめに回復！

まだパーティのレベルが低いため、強力な必殺技や魔法攻撃が使えない。地道ではあるが、アクアエッグのケロマを使ってHPを回復させながらコツコツと攻撃していこう。



▲スキを見て攻撃をしかける。くれぐれも無理は禁物。



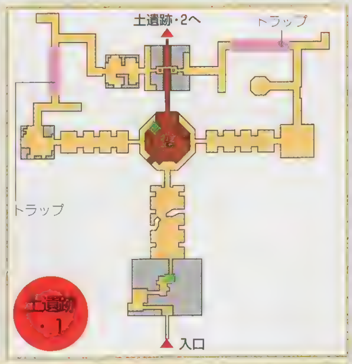
▶HP回復のタイミングがカギとなるぞ。

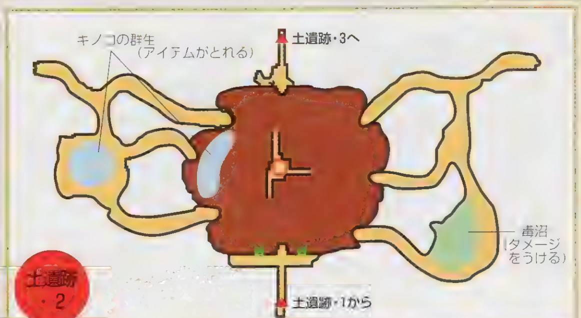
MAP攻略＆ワンポイントアドバイス

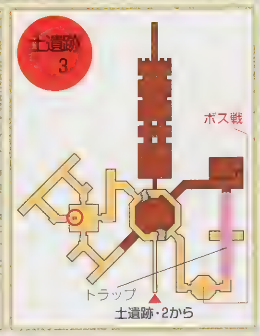
２階層目を除けばMAPの道筋はほぼ１本道なので、まず迷うことはないはずだ。あえて注意するとすれば、レベルが低いままでボスの間までたどり着いてしまう可能性があること。意外な場所でボス戦となり、負ける可能性も高いため、ある程度進んだらいったん村へ戻ってセーブしたほうがいい。セーブポイントはダンジョン内にないことを覚えておこう。肩慣らしとはいえ、慎重に進もう。



▲２階層目の移動する床も、ひと通り乗っていけば確実に先へ進める。







※マップ中、薄い茶は上の階層を、濃い茶は下の階層、灰色は通行不可を示す。

マップアイコンの意味 ▲＝進路／出入口 ●＝ジオゲート ○＝スイッチ 目＝はしご／階段 ★＝リフトなど

炎雲の目

ステージDATA

モンスター名	登場LV	属性	最大HP	主な魔法、必殺技
岩ヘビ	5-7	無	211	ー
フレアオーガ	5-7	無	404	フレアバディ
ランタン魔神	5-7	火	306	バーナー
ブレインバット	5-7	無	237	ボコボコヘッド
火喰い鳥	5-7	火	190	鳴声
ハンマーヘッド	5-7	無	804	炎の息
アカマクガンベビー	5-7	火	373	ー

落ちているアイテムの数――21個

神殿に入るまでのMAPでムダなダメージは受けるな!

神殿に入るまでの地上部分で、いかに無駄なダメージを防ぐかがポイントとなる。念のため、HP回復のアイテム（薬草など）を買い込んでから炎雲の目に挑むといいだろう。探索が楽になるはず。

BOSS マザーアカマクガン

モンスター名	登場LV	属性	最大HP	主な魔法、必殺技
マザーアカマクガン	10	火	7191	ハイジャンプ
左ハサミ	10	火	4391	サイドスラッシュ
右ハサミ	10	火	4391	サイドスラッシュ

魔法と必殺技を併用して攻撃!

ここまで来るとある程度の必殺技を修得しているはずなので、必殺技と魔法（炎系以外）を駆使してダメージを与えていこう。もちろん、ここでも水系によるHP回復をおこたらないように！　回復役はミャムが適任だ。



▶必殺技でダメージを重ね……
▲炎系以外の魔法で追い打ちダメージ！

MAP攻略&ワンポイントアドバイス

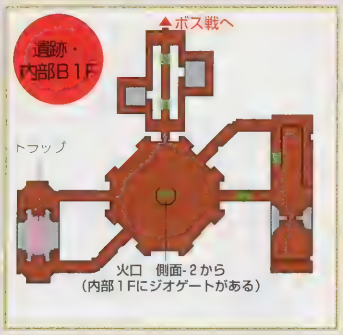
神殿最深部（ボス戦）の前には必ずジオゲートがあるため、そこまでたどり着くことを第一の目標として攻略すること。ここから村へひとまず戻り、セーブ。再びジオゲートで神殿内に戻ってから、ボスのいる神殿最深部へ突き進もう。なお、炎雲の目のジオゲートは神殿の2階層目、下記MAPの火口　側面-2の次にある。



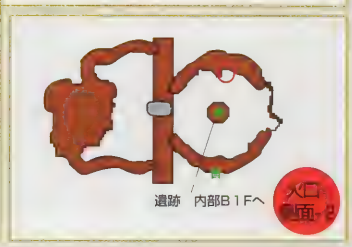
神殿内部を目指せ!

◀地上マップは敵とまともに戦うことを避け、噴出する炎に注意せよ。









波頭の源

ステージDATA

モンスター名	登場LV	属性	最大HP	主な魔法、必殺技
フロストフロッグ	9-13	吹雪	392	鳴声
スターミラージュ	9-13	無	483	パワーブレス
カイトエイ	12-15	無	1174	鬼雷刺
リビングハンマー	9-12	無	245	ぼこぼこ
マーマン	9-13	無	462	退却
トンボガエル	10-13	無	211	羽音
水ミミック	12-16	無	3254	メテオストライク

落ちているアイテムの数――27個

序盤最強のボスが待ち受ける!

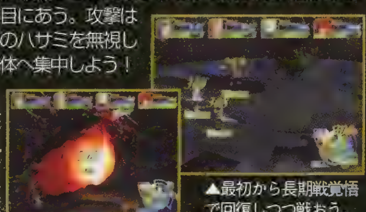
MAPも複雑になるが、最も注意すべきはボスのディーヴァだ。HP回復アイテムを買い込み、技のSPゲージを最大にして挑もう！

BOSS ディーヴァ

ディーヴァ（変態前）	12	水棲	5231	シャキア
左こぶし	12	水棲	4555	デッシュ
右こぶし	12	水棲	4555	デッシュ
ディーヴァ（変態後）	12	水棲	7631	オーシャンウェーブ
左こぶし	12	水棲	4555	アクアゲイザー
右こぶし	12	水棲	4555	アクアゲイザー

2回倒すだけの余力を持って挑め

ディーヴァは1度倒したあと、変化して復活するため、最初から2度戦うつもりで挑まないとかなり痛い目にあう。攻撃は両手のハサミを無視して本体へ集中しよう！



▶炎や風系の攻撃魔法を主力に戦え！
▲最初から長期戦覚悟で回復しつつ戦おう。

MAP攻略&ワンポイントアドバイス

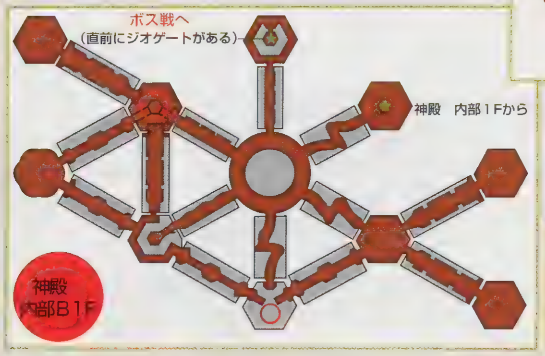
MAP1階層目となる、海底部分は方向感覚を失って迷いやすい。しかも神殿内部の1Fは、似た構造の通路と部屋が組み合わさっているため、画面右下のマップ表示を確認しながら先へ進もう。ここもボス戦の前にジオゲートがあるので、村へ戻ってセーブをしよう。



▲ジオゲートを通るとSPが0になるので、SPをためてからボス戦へ。







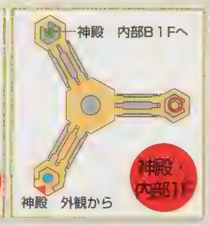
似たような地形にまどわされるな!

神殿内部は、六角形の小部屋と通路の組み合わせという単純さゆえに迷いやすい。自分の位置を把握しよう。

遺跡までは遠い道のり

神殿までの海底マップは意外に広いため、じっくり腰をすえて攻略しよう。こまめにMAP表示を確認しつつ、くまなく探索しよう。





逆風の頂

ステージDATA

モンスター名	登場LV	属性	最大HP	主な魔法、必殺技
異次元戦士	14-18	無	451	エアスラッシャー
ランドクーガー	13-17	無	602	パンサーストライク
ガーゴイル	13-17	無	425	デモンズクロー
風きり虫	13-17	風	327	虫笛

モンスター名	登場LV	属性	最大HP	主な魔法、必殺技
ドードー	13-17	吹雪	195	鳴声
フロストフロッグ	13-15	吹雪	487	鳴声
カイトエイ	14-17	無	1313	鬼雷刺

落ちているアイテムの数——11個

MAPの難易度が格段にアップ! HP回復手段をマスターしろ!

4属性最後のステージだけあってマップは広く複雑で、右往左往しながら進むことになるだろう。探索も長引くため、ミャムのHP回復必殺技が役に立つぞ。



▲ミャムのHP回復技を使えば、回復アイテムを消費せずに済む。

BOSS ボーンマンティス

モンスター名	登場LV	属性	最大HP	主な魔法、必殺技
ボーンマンティス	16	風	9108	ミストブラスト
右腕	16	風	5048	ウインドスラッシュ
左腕	16	風	5048	ウインドスラッシュ

物理攻撃では歯が立たない!

このボスは非常に硬いため、強力な必殺技(物理攻撃)を駆使しても大ダメージは期待できない。しかし、グラドといった土属性の攻撃魔法がよく効くため、できれば全員に装備させ挑むといいだろう。



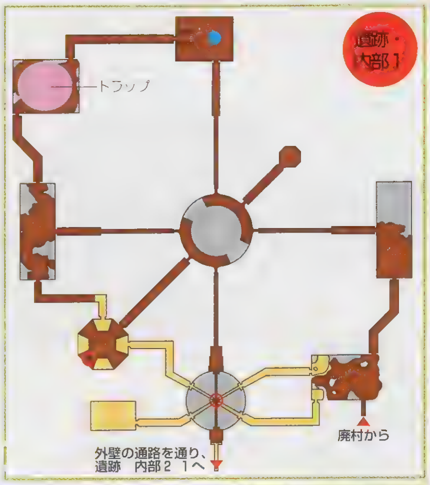


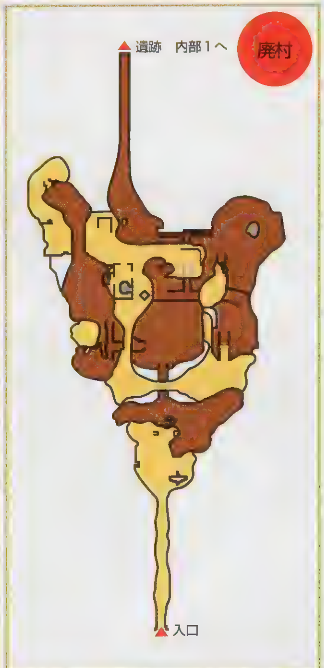
土属性の攻撃魔法がよく効く!!

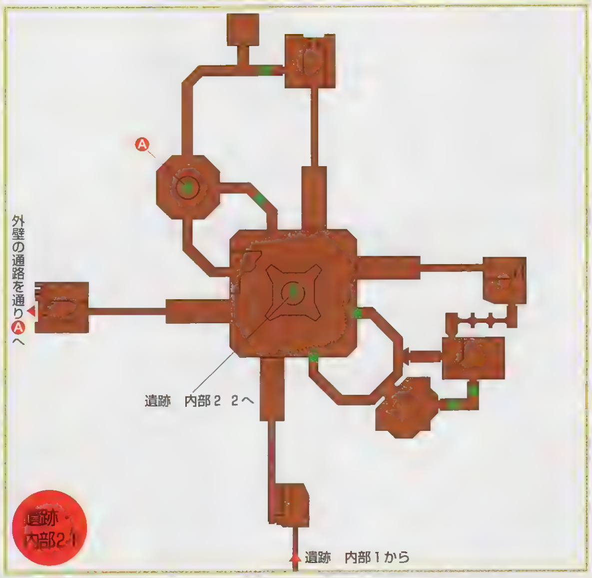
◀▼風属性には耐性があり、炎系も効力が低い。土属性のみ非常に効くため、グラドなどで本体に集中攻撃!

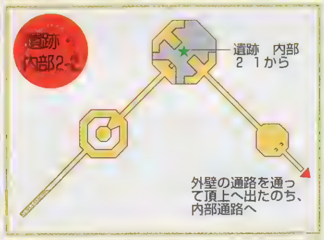
MAP攻略&ワンポイントアドバイス

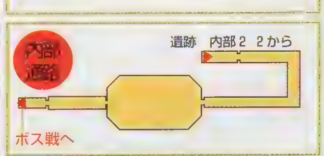
マップ表示を見ながら未探索の部分を探しつつ進むしかないほど、難解なマップ構成だ。掲載されているマップは平面に見えるが、実際は微妙に高低差があり、上下の通り道が交差している部分も多い。「行けそうで行きにくい」という場所が非常に多いため、通ったことがある道かどうかを記憶しながら進むことが、迷わないポイントだ。











星辰の回廊

ステージDATA

MAP自動生成の特殊なMAP! B10Fまで気を抜くな!

モンスター名	登場LV	属性	最大HP	主な魔法、必殺技
クリムゾンクロー	17-19	無	219	眠りのダンス
リザードマン	18-22	無	816	アシッドベノム
ヒバゴン	18-20	無	896	マッドキャノン
ブレインバット	18-20	無	521	ボコボコヘッド
フロストフロッグ	17-19	無	535	鳴声
ドードー	17-19	吹雪	211	鳴声
悪魔の宝箱	21-23	無	3598	デスト
ギルサージェント	19-21	無	779	必殺の一撃
ミミック	19-20	無	4168	ヴァンストライク、自爆
ハンマーヘッド	19-23	無	1607	炎の息
リザードマン	19-23	無	869	アシッドベノム
岩ヘビ	18-20	無	491	—
マダラグモ	18-20	無	441	糸ガラミ
クリムゾンクロー	18-20	無	234	眠りのダンス

土・炎・水・風の4遺跡でゲームが終わるはずもなく、エヴァンたちは星辰の回廊へ足を踏み入れた。このステージは、すべての階層が自動生成MAPであり、入るたびに地形が変化するため道を覚えて攻略することが困難だ。今回は、B10Fまでに出現するモンスターの一覧を載せておく。



▲頼みの綱は画面左下に表示されるMAPのみ!

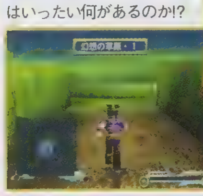


▶ここからは、攻守バランスがとれているルティナを仲間に加えると楽だ。

回廊を抜けるとそこは…

B10Fの回廊を抜けたエヴァンたちが目にした光景は、緑が一面に広がる幻想の草原。しかし、ここに巣くうモンスターたちは強敵ぞろいで、そうやすやすとエヴァンたちを先に進めさせてはくれない…。





▼▶草原の奥にはドーム状の謎の建物が! その中にはいったい何があるのか!?

このドームの先にはいよいよ!

マップアイコンの意味 ▲=進路/出入口 ●=ジオゲート ○=スイッチ ▤=はしご/階段 ★=リフトなど

マナエッグ合成一覧表

今回は基本的（入手が容易）なマナエッグを持っているということを前提に攻略を進めてきた。しかし、ここで紹介するマナエッグ合成により、より強力な魔法が覚えるようになれば攻略は何倍も楽に進められるだろう。

●各マナエッグにどんな魔法が内蔵されているかをチェック

マナエッグ名	属性	色	内蔵している魔法の一例
フレアエッグ	火	青	ヴァーン、ディレスト
ウインドエッグ	風	青	ヒューイ、ランナ
アクアエッグ	水	青	ケロマ、ムーニャ
ストーンエッグ	土	青	グラド、ディガン
ラーヴァエッグ	溶岩	青	ヴァーン、ヴァンフレイム、デフロス
ヒートエッグ	熱波	青	ヴァーン、ヒューイ、ヒュースラッシュ
ミストエッグ	霧	青	ミケロマ、デスト、フェドーア
サンドエッグ	土砂	青	グラド、グラギン、デッシュ
ボムエッグ	爆弾	青	ズンガ、ヴァンストライク、ワオ、レジロス
サンダーエッグ	稲妻	青	ライガ、ランナ、ストラム、ディメイン
フロストエッグ	霜	青	シャキア、ケロマ、ケロマム、ピキン
リーフエッグ	葉	青	キュール、ディガン、ポズ、ジェネ
ライトニングエッグ	閃光	水	ライガ、ジンライ、ヴァンフレイム、ディレスト
アイシクルエッグ	氷柱	水	シャキア、シャキーガ、ムーニャ、シン、フィオラ
フォレストエッグ	森	水	ミケロマ、ミケロマム、ホス、クルル、ヨミ
スターエッグ	星	水	ズンガ、メテオブリッツ、ワオ、レジロス
ボルカノンエッグ	業火	水	ヴァーン、ヴァンストライク、ヘルヴァーナ、ワオ
サイクロンエッグ	竜巻	水	ヒューイ、ヒューネルン、ランナ、ディメイン
レインボーエッグ	虹	水	ケロマ、ケロマム、ケロマキシム、コルデ
グラビディエッグ	重力	水	グラド、グラギン、グランジオ
クラスターエッグ	星団	緑	ズンガ、メテオブリッツ、メテオストライク
フォトンエッグ	光子	緑	ライガ、ライデン、テンライ、ヴァンストライク
ブリザードエッグ	吹雪	緑	シャキア、シャキラ、シャキード、ケロマム
ソウルエッグ	魂	緑	ミケロマム、リヴァイア、キュール、ビューネ、クルル
ダストエッグ	塵	灰	リフレス、ピキン、デッシュ
バーストエッグ	破壊	灰	ヴァンストライク、ヒュースラッシュ、グラギン
リバースエッグ	再生	灰	ミケロマム、キュール、キュロア、ジェネ
フェアリーエッグ	妖精	灰	ケロマム、ヨミ、ヴァニッシュ、フェドーア
ライフエッグ	生命	灰	ミケロマム、リヴァイア、デッシュ、テスト、ジェネ

マナエッグ合成表の見方

下記のマナエッグ合成リストは、掛け合わせるマナエッグ２つと、その合成後に作られるマナエッグの関係を示したものだ。どの合成パターンにも共通していることは、掛け合わせる２つのマナエッグはどちらを先に選択しても結果は同じ。さらに、突然変異（SF　スペシャルフォース）が付く確率もすべて一定である。

★表中の名称は語尾の“エッグ”を省略した

掛け合わせるマナエッグ		合成後
フレア	フレア	フレア
フレア	ウインド	ヒート
フレア	アクア	ダスト
フレア	ストーン	ラーヴァ
フレア	ラーヴァ	ボム
フレア	ヒート	サンダー
フレア	ミスト	ウインド
フレア	サンド	ラーヴァ
フレア	ボム	スター
フレア	サンダー	ライトニング
フレア	フロスト	ミスト
フレア	リーフ	ボム
フレア	スター	ボム
フレア	ライトニング	ヒート
フレア	アイシクル	ダスト
フレア	フォレスト	ラーヴァ
フレア	ボルカノン	スター
フレア	サイクロン	サンダー
フレア	レインボー	ダスト
フレア	グラビティ	ボム
フレア	クラスター	ボルカノン
フレア	フォトン	ライトニング
フレア	ブリザード	ダスト
フレア	ソウル	スター
ウインド	ウインド	ウインド
ウインド	アクア	ミスト
ウインド	ストーン	ダスト
ウインド	ラーヴァ	ヒート
ウインド	ヒート	サンダー
ウインド	ミスト	フロスト
ウインド	サンド	アクア
ウインド	ボム	サンダー
ウインド	サンダー	ライトニング
ウインド	フロスト	アイシクル
ウインド	リーフ	サンド
ウインド	スター	ヒート
ウインド	ライトニング	サンダー
ウインド	アイシクル	ミスト
ウインド	フォレスト	ダスト
ウインド	ボルカノン	サンダー
ウインド	サイクロン	ライトニング
ウインド	レインボー	フロスト
ウインド	グラビティ	ダスト
ウインド	クラスター	ライトニング
ウインド	フォトン	サイクロン
ウインド	ブリザード	アイシクル
ウインド	ソウル	ダスト
アクア	アクア	アクア
アクア	ストーン	サンド
アクア	ラーヴァ	ストーン
アクア	ヒート	ミスト
アクア	ミスト	フロスト
アクア	サンド	リーフ
アクア	ボム	ラーヴァ
アクア	サンダー	フロスト
アクア	フロスト	アイシクル
アクア	リーフ	フォレスト
アクア	スター	ダスト
アクア	ライトニング	ミスト
アクア	アイシクル	フロスト

掛け合わせるマナエッグ		合成後
アクア	フォレスト	サンド
アクア	ボルカノン	ダスト
アクア	サイクロン	フロスト
アクア	レインボー	アイシクル
アクア	グラビティ	リーフ
アクア	クラスター	ダスト
アクア	フォトン	アイシクル
アクア	ブリザード	レインボー
アクア	ソウル	フォレスト
ストーン	ストーン	ストーン
ストーン	ラーヴァ	ボム
ストーン	ヒート	フレア
ストーン	ミスト	サンド
ストーン	サンド	リーフ
ストーン	ボム	スター
ストーン	サンダー	ヒート
ストーン	フロスト	リーフ
ストーン	リーフ	フォレスト
ストーン	スター	ラーヴァ
ストーン	ライトニング	ダスト
ストーン	アイシクル	サンド
ストーン	フォレスト	リーフ
ストーン	ボルカノン	ボム
ストーン	サイクロン	ダスト
ストーン	レインボー	リーフ
ストーン	グラビティ	フォレスト
ストーン	クラスター	スター
ストーン	フォトン	ダスト
ストーン	ブリザード	フォレスト
ストーン	ソウル	グラビティ
ラーヴァ	ラーヴァ	ラーヴァ
ラーヴァ	ヒート	スター
ラーヴァ	ミスト	バースト
ラーヴァ	サンド	フォレスト
ラーヴァ	ボム	スター
ラーヴァ	サンダー	ボム
ラーヴァ	フロスト	バースト
ラーヴァ	リーフ	ボム
ラーヴァ	スター	ボルカノン
ラーヴァ	ライトニング	スター
ラーヴァ	アイシクル	ボム
ラーヴァ	フォレスト	グラビティ
ラーヴァ	ボルカノン	クラスター
ラーヴァ	サイクロン	ボルカノン
ラーヴァ	レインボー	スター
ラーヴァ	グラビティ	ソウル
ラーヴァ	クラスター	ボルカノン
ラーヴァ	フォトン	ライトニング
ラーヴァ	ブリザード	バースト
ラーヴァ	ソウル	スター
ヒート	ヒート	ヒート
ヒート	ミスト	ライトニング
ヒート	サンド	バースト
ヒート	ボム	サンダー
ヒート	サンダー	ライトニング
ヒート	フロスト	サンダー
ヒート	リーフ	バースト
ヒート	スター	ボルカノン
ヒート	ライトニング	サイクロン
ヒート	アイシクル	ライトニング

掛け合わせるマナエッグ		合成後
ヒート	フォレスト	サンダー
ヒート	ボルカノン	クラスター
ヒート	サイクロン	フォトン
ヒート	レインボー	サイクロン
ヒート	グラビティ	ライトニンク
ヒート	クラスター	ライトニング
ヒート	フォトン	サイクロン
ヒート	ブリザード	アイシクル
ヒート	ソウル	バースト
ミスト	ミスト	ミスト
ミスト	サンド	アイシクル
ミスト	ボム	バースト
ミスト	サンダー	フロスト
ミスト	フロスト	アイシクル
ミスト	リーフ	フロスト
ミスト	スター	フロスト
ミスト	ライトニング	サイクロン
ミスト	アイシクル	レインボー
ミスト	フォレスト	アイシクル
ミスト	ボルカノン	アイシクル
ミスト	サイクロン	フォトン
ミスト	レインボー	ブリザード
ミスト	グラビティ	レインボー
ミスト	クラスター	バースト
ミスト	フォトン	アイシクル
ミスト	ブリザード	レインボー
ミスト	ソウル	フォレスト
サンド	サンド	サンド
サンド	ボム	リーフ
サンド	サンダー	バースト
サンド	フロスト	リーフ
サンド	リーフ	フォレスト
サンド	スター	フォレスト
サンド	ライトニング	リーフ
サンド	アイシクル	レインボー
サンド	フォレスト	グラビティ
サンド	ボルカノン	グラビティ
サンド	サイクロン	フォレスト
サンド	レインボー	ブリザード
サンド	グラビティ	ソウル
サンド	クラスター	スター
サンド	フォトン	バースト
サンド	ブリザード	フォレスト
サンド	ソウル	グラビティ
ボム	ボム	ボム
ボム	サンダー	ボルカノン
ボム	フロスト	バースト
ボム	リーフ	グラビティ
ボム	スター	ボルカノン
ボム	ライトニング	スター
ボム	アイシクル	バースト
ボム	フォレスト	スター
ボム	ボルカノン	クラスター
ボム	サイクロン	ボルカノン
ボム	レインボー	スター
ボム	グラビティ	ソウル
ボム	クラスター	ボルカノン
ボム	フォトン	ライトニング
ボム	ブリザード	バースト
ボム	ソウル	スター

掛け合わせるマナエッグ		合成後
サンダー	サンダー	サンダー
サンダー	フロスト	サイクロン
サンダー	リーフ	バースト
サンダー	スター	ライトニング
サンダー	ライトニング	サイクロン
サンダー	アイシクル	ライトニング
サンダー	フォレスト	バースト
サンダー	ボルカノン	クラスター
サンダー	サイクロン	フォトン
サンダー	レインボー	サイクロン
サンダー	グラビティ	ライトニンク
サンダー	クラスター	ライトニング
サンダー	フォトン	サイクロン
サンダー	ブリザード	アイシクル
サンダー	ソウル	バースト
フロスト	フロスト	フロスト
フロスト	リーフ	レインボー
フロスト	スター	バースト
フロスト	ライトニング	アイシクル
フロスト	アイシクル	レインボー
フロスト	フォレスト	アイシクル
フロスト	ボルカノン	アイシクル
フロスト	サイクロン	フォトン
フロスト	レインボー	ブリザード
フロスト	グラビティ	レインボー
フロスト	クラスター	バースト
フロスト	フォトン	アイシクル
フロスト	ブリザード	レインボー
フロスト	ソウル	フォレスト
リーフ	リーフ	リーフ
リーフ	スター	フォレスト
リーフ	ライトニング	バースト
リーフ	アイシクル	フォレスト
リーフ	フォレスト	グラビティ
リーフ	ボルカノン	グラビティ
リーフ	サイクロン	フォレスト
リーフ	レインボー	ブリザード
リーフ	グラビティ	ソウル
リーフ	クラスター	スター
リーフ	フォトン	バースト
リーフ	ブリザード	フォレスト
リーフ	ソウル	グラビティ
スター	スター	スター
スター	ライトニング	フォトン
スター	アイシクル	フェアリー
スター	フォレスト	クラスター
スター	ボルカノン	クラスター
スター	サイクロン	ボルカノン
スター	レインボー	フェアリー
スター	グラビティ	ボルカノン
スター	クラスター	グラビティ
スター	フォトン	クラスター
スター	ブリザード	リバース
スター	ソウル	フォレスト
ライトニング	ライトニング	ライトニング
ライトニング	アイシクル	ブリザード
ライトニング	フォレスト	フェアリー
ライトニング	ボルカノン	サイクロン
ライトニング	サイクロン	フォトン
ライトニング	レインボー	サイクロン

掛け合わせるマナエッグ		合成後
ライトニング	グラビティ	フェアリー
ライトニング	クラスター	スター
ライトニング	フォトン	ボルカノン
ライトニング	ブリザード	フォトン
ライトニング	ソウル	リバース
アイシクル	アイシクル	アイシクル
アイシクル	フォレスト	ソウル
アイシクル	ボルカノン	フェアリー
アイシクル	サイクロン	レインボー
アイシクル	レインボー	ブリザード
アイシクル	グラビティ	レインボー
アイシクル	クラスター	リバース
アイシクル	フォトン	ライトニング
アイシクル	ブリザード	サイクロン
アイシクル	ソウル	ブリザード
フォレスト	フォレスト	フォレスト
フォレスト	ボルカノン	グラビティ
フォレスト	サイクロン	フェアリー
フォレスト	レインボー	グラビティ
フォレスト	グラビティ	ソウル
フォレスト	クラスター	ソウル
フォレスト	フォトン	リバース
フォレスト	ブリザード	アイシクル
フォレスト	ソウル	レインボー
ボルカノン	ボルカノン	ボルカノン
ボルカノン	サイクロン	サンダー
ボルカノン	レインボー	フェアリー
ボルカノン	グラビティ	ボム
ボルカノン	クラスター	グラビティ
ボルカノン	フォトン	クラスター
ボルカノン	ブリザード	リバース
ボルカノン	ソウル	クラスター
サイクロン	サイクロン	サイクロン
サイクロン	レインボー	フロスト
サイクロン	グラビティ	フェアリー
サイクロン	クラスター	フォトン
サイクロン	フォトン	ボルカノン
サイクロン	ブリザード	フォトン
サイクロン	ソウル	リバース
レインボー	レインボー	レインボー
レインボー	グラビティ	リーフ
レインボー	クラスター	リバース
レインボー	フォトン	ブリザード
レインボー	ブリザード	サイクロン
レインボー	ソウル	ブリザード
グラビティ	グラビティ	グラビティ
グラビティ	クラスター	ソウル
グラビティ	フォトン	リバース
グラビティ	ブリザード	ソウル
グラビティ	ソウル	レインボー
クラスター	クラスター	クラスター
クラスター	フォトン	ライトニング
クラスター	ブリザード	ライフ
クラスター	ソウル	スター
フォトン	フォトン	フォトン
フォトン	ブリザード	アイシクル
フォトン	ソウル	ライフ
ブリザード	ブリザード	ブリザード
ブリザード	ソウル	フォレスト

PS2 SLG

ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～

今回は残る4人をまとめて攻略！　これでオールクリアはもらったも同然!?

発売中　▶コナミ　▶¥6,980（限定版¥9,800）　▶MC2(272KB)、USBマウス

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『3』最大の特徴といえば、トゥーンレンダリングによるポリゴン化でしょ。もっともモーションとかカメラワークとか、まだまだ上を目指せる余地は十分あるよね。『ときめき』は主人公視点にこだわった画面構成だけど、そのくくりも取っ払うのもありかと。ま、とりあえずそのへんは『1』『2』のリメイクで研究しつつ、その成果を『4』で発揮という方向でいかがでしょう？　ていうか、旧キャラが動くトコも見たくなったよ。　（バオウ中里）



キャラ別攻略 PART II

河合理佳
御田万里
橘恵美
神条芹華

各種データをぎっしり詰め込んでお届け！　〝服装チェックの傾向〟はP 139の服装チェック大解説を参考にし、コーディネートに役立てよう。

もう一度確認　OPで女の子が坂に登場する法則

入学式時点でのＰＳ２内蔵時計の時刻の分を６で割った余りの数値を右表と比較。その女の子がＯＰで登場、知り合いの状態でスタートしてきる。出会いイベントを省略できるので、そのぶん攻略しやすいぞ。

余り数値	登場ヒロイン
0	牧原優紀子
1	河合理佳
2	御田万里
3	相沢ちとせ
4	橘恵美
5	神条芹華



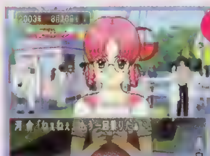
河合理佳

デートスポットの好みを覚えよう

好き嫌いのハッキリしたタイプなので、好きな場所以外は避けたほうがいい。行き先に困ったら遊園地、ゲーセン、ジャンク屋へ。メカ好きなので、それを意識したセリフ選びをしよう。ストーリーイベントは評価が高くなくても起きやすいので、攻略しやすい？

Character Data

PROFILE	[illegible]
出現条件	[illegible]
オススメプレゼント	[illegible]
修学旅行オススメ	[illegible]
文化祭オススメ	なし
オススメ会話ネタ	[illegible]



デートのポイント

◀遊園地は特にオススメ。とりあえず観覧車でゴキゲン。



会話のポイント

▶理系、ゲームが基本。あとは園芸などの無難な話題で。

服装チェックの傾向

	傾向		重要度
[illegible]			△
[illegible]	低	高	×
性別	女	男	△
[illegible]	低	高	○
[illegible]	悪	良	◎
[illegible]	安	高	×
[illegible]	低	高	○
[illegible]	低	高	△

※好みが両極端であることを示す

好きなデートスポット

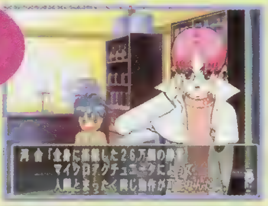
◎…とくに好き

エリア	デートスポット名	催し物・行き先
丘エリア	[illegible]	花火大会
	[illegible]	縁日
街エリア	[illegible]	メタルギア・ソリッド
	[illegible]	ジャンク街
郊外エリア	[illegible]	観覧車
		ジェットコースター
		ヒーローショウ
		ナイトパレード
	[illegible]	ゲームショウ
		コミック・ソサイエティ
		未来都市ショウ

○…好き

エリア	デートスポット名	催し物・行き先
丘エリア	[illegible]	
	[illegible]	マリンブリッジ
	[illegible]	ファンシーショップ
	[illegible]	大型体感ゲーム
	[illegible]	フリーマーケット
街エリア	[illegible]	王家の谷
	[illegible]	ザ・タイツメンお笑いライブ
	[illegible]	謎の古代文明展
		世界の宝石展
郊外エリア	[illegible]	ゲームショップ
	[illegible]	トリックアート展
	[illegible]	ウォータースライダー

試作1号機完成

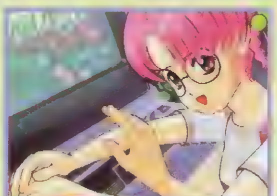


▶これまでの怪しい行動はこのためだった!?　でも、なんか異常な動きをしてるような。



試作2号機騒動

◀主人公そっくり（？）なロボットの行動は、口で言うのも恥ずかしいとか……何したの？



対戦台で密着

▲対戦のコツを教えてもらう。密着できて一石二鳥！　マスターできたかは疑問だが。



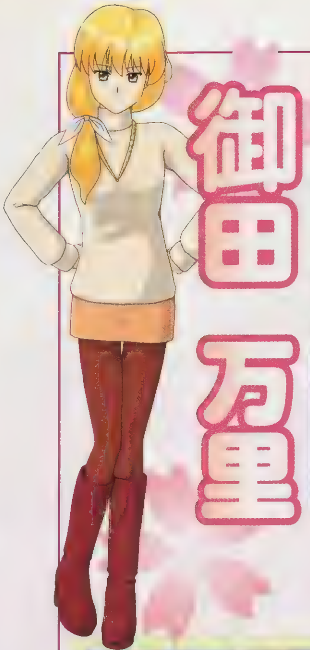


メカふりくたー

◀▼すべての研究はこの犬のため。動物嫌いな理佳がなぜこのロボットを？　のちにその謎は明らかになる。

EVENT SCENE

種別	イベント	状態	発生時期	備考・その他条件
ストーリーイベント	[illegible]	なし	～2004年3月	主人公が科学部所属かどうかで変化。科学部所属は要部活経験値
	[illegible]	なし	～2004年3月	主人公が科学部所属かどうかで変化。科学部所属は要部活経験値
	[illegible]	なし	～2004年3月	主人公が科学部所属かどうかで変化。科学部所属は要部活経験値
	[illegible]	なし	～2004年3月	主人公が科学部所属かどうかで変化。科学部所属は要部活経験値
	[illegible]	友好	～2004年3月	盗撮イベントの4回目から30日以上経過していること
	[illegible]	友好	～2004年3月	〝試作１号機完成〟から30日以上経過していること
	[illegible]	友好	2004年4月～	
ノーマルイベント	[illegible]	普通	～2004年3月	河合の傷心度が高いと矢部、低いと白鳥が登場する
	[illegible]	ときめき	毎年6～8月	ゲームセンターでデートし、対戦台でコツを教えてもらう



御田 万里

タカビー少女!? でも意外な面も…

口調はタカビーだけどデートの好みは意外とうるさくない。ＮＧは下品、怖い、高い所。セリフ選択ではセンスをほめる基本を忠実に。なお、スランプ告白イベント後は数回アドバイスすることになるが、適切な答えを選ばないと克服できないので注意しよう。

Character Data

PROFILE	■1986年8月14日 ■獅子座 ■AB型 ■身長：168cm ■趣味／絵画、社交ダンス、写真 ■好きなもの／高級アイス、舞台
出現条件	芸術レベルを一定以上にアップ
オススメプレゼント	誕生日…手作りアイスクリーム、似顔絵(御田) 縁日……ダイヤのイヤリング、真紅のルージュ
修学旅行オススメ	北海道
文化祭オススメ	なし
オススメ会話ネタ	芸術、ゲーム関連、音楽(ジャズ、クラシック)



デートのポイント
◀遊園地はとくにオススメ。とりあえず観覧車でゴキゲン。



会話のポイント
▶文系と芸術中心。ゲームはＡＣＴタイプ以外ならＯＫ。

服装チェックの傾向

	傾向		重要度
[illegible]			○
[illegible]	低	高	○
[illegible]	女	男	△
[illegible]	低	高	○
[illegible]	悪	良	×
[illegible]	安	高	◎
[illegible]	低	高	△
[illegible]	低	高	○

好きなデートスポット

◎…とくに好き

エリア	デートスポット名	催し物・行き先
丘エリア	[illegible]	花火大会
	[illegible]	縁日
街エリア	[illegible]	けっきょく南極物語
		せつなくて…
		少女時代
	[illegible]	ＫＮＭ交響楽団
	[illegible]	若草物語
		七人の左遷
	[illegible]	ブティック
		世界の宝石展
[illegible]	[illegible]	ルネッサンスの夜明け展
県外エリア	[illegible]	ナイトパレード
	[illegible]	乗馬(春)
		湖(夏)
		紅葉(秋)

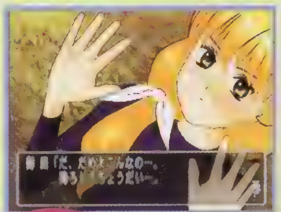
○…好き

エリア	デートスポット名	催し物・行き先
丘エリア	[illegible]	
	[illegible]	桜並木
	[illegible]	プライズコーナー
	[illegible]	－
街エリア	[illegible]	王家の谷
	[illegible]	しゃぼんだま
		U_Ruwa_See
		恋羽こなみ
	[illegible]	ゆうことゆかりコントライブ
	[illegible]	高級地下食品売り場
		謎の古代文明展
市外エリア	[illegible]	通常
		トリックアート展
		日本伝統工芸展
	[illegible]	通常
	[illegible]	－
県外エリア	[illegible]	メルヘンワールド
		ヒーローショウ
		ファンシーチャイムショウ
	[illegible]	未来都市ショウ

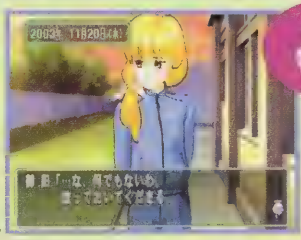
種別	イベント	状態	発生時期	備考　その他条件
ストーリーイベント	[illegible]	ときめき	2003年9月～2004年7月	会話などは発生しないが“スランプの告白”まで通常時に会えない
	[illegible]	ときめき	2003年9月～2004年9月	スランプ後に電話し、芸術レベルをアップ。電話回数で遭遇率上昇
	[illegible]	ときめき	2003年9月～2004年9月	“万里特訓中”発生後、芸術レベルをアップ。雨天だと無効
ノーマルイベント	[illegible]	なし	いつでも	芸術レベルをアップ。主人公が演劇部所属かどうかで会話が変化
	[illegible]	なし	いつでも	芸術レベルをアップ。主人公が演劇部所属かどうかで会話が変化
	[illegible]	ときめき	2004年6月～2004年8月	スランプ克服後に芸術レベルをアップさせ、その当日が晴れ
	[illegible]	ときめき	毎年9月～11月	天気は雨天以外。山でデートすると発生

EVENT SCENE

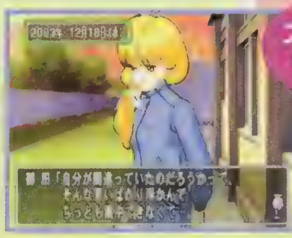




足をくじいた万里
▲助けを呼びに行こうとしたときの反応に注目。お姫様抱っこで下山する主人公もスゴイ。



万里特訓中
◀電話をすると最大3回まで登場確率アップ。会えなくなったら即電話を！



スランプの告白
◀スランプ突入から3カ月以内に発生させないと、ライバルに彼女を取られるぞ。

女の子を逃がさない服装を研究せよ！

服装チェック大解説 PART Ⅱ

服装チェックでは、主人公の着た組み合わせと女の子の好む傾向とを比較。両者が近いと評価が高く、かけ離れていると女の子が帰ってしまうわけだ。主人公の組み合わせは合計して一番強い要素が参照されるぞ。

例 Tシャツ＋男物ジーンズ＋男物スニーカーの場合
[illegible]

服装評価早見表

	上半身										下半身						靴				[illegible]		
	装備なし	Tシャツ	男物上ジャージ	カジュアルシャツ	セーター	無地Tシャツ・白	無地Tシャツ 黒	シャツ・白	シャツ 黒	背広 上	男物綿パンツ	男物ジーンズ	男物下ジャージ	男物ハーフパンツ	男物綿パンツ・黒	背広 下	装備なし	男物スニーカー	男物革靴	男物サンダル	装備なし	野球帽	くろぶち眼鏡
季節（春／夏／秋／冬）	夏のみ	春夏	全部	春秋	秋冬	夏	夏	春秋	春秋	春秋冬	全部	全部	全部	夏	全部	春秋冬	夏	全部	全部	夏	全部	全部	全部
フォーマル感（低／普／高）	低	普	低	普	低	普	普	普	普	やや高	やや低	低	低	低	普	やや高	低	やや低	高	低	普	やや低	低
性別（女／中／男）	男	中	やや男	中	中	中	中	中	中	やや男	中	中	やや男	やや男	やや男	やや男	男	中	中	中	中	やや男	やや男
[illegible]	低／高	やや低	低	普	低	普	普	普	普	やや高	やや低	低	低	低	やや高	やや高	低	普	やや高	低	普	低	低
頭のよさ（悪／普／良）	悪	普	やや悪	やや悪	普	普	普	普	普	やや良	やや低	普	悪	普	普	やや良	悪	普	悪／良	悪／良	普	普	普
[illegible]	安	やや安	安	普	普	やや安	やや安	普	普	やや高	やや安	普	やや安	やや安	普	やや高	悪	やや安	高	やや安	普	普	普
ダーク度（低／普／高）	低／高	普	普	普	低	普	普	普	普	普	普	普	低	やや低	やや高	普	普	普	普	普	普	低	低
[illegible]	低	やや低	低	低	やや低	やや低	やや低	やや低	やや低	高	やや低	低	低	低	低	普	低	低	やや高	やや低	普	低	低

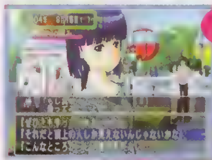
服装チェックの傾向表の見方
傾向の欄は、その女の子がどちらの傾向に傾いているかを示します。「季節」は季節を気にするか、顔のないものは特に気にしないことを示します。重要度は◎→○→△→×の順で重要になることを示します。



橘恵美

優紀子以外では付き合いやすさNo.1

嫌いな場所があまりなく、好きな場所以外でも、ロック系コンサートと下品なライブを避ければまず大丈夫。会話ではケガの話題でかなり引っ張れる。なお、彼女の負傷中はゲーセンのホッケーゲーム、スケート、スキー、室内プール(波のプール以外)が選べない。



デートのポイント

◀他者への思いやりが込められたセリフがツボ。



会話のポイント

▶理系、ゲーム以外はほとんど問題がない。ラクチン。

Character Data

PROFILE	■1987年2月6日 ■水瓶座 ■A型 ■身長:162cm ■趣味／書道、生け花、スキー ■好きなもの／生八つ橋、日本武道全般
出現条件	運動レベルを一定以上にアップ
オススメプレゼント	誕生日…似顔絵(橘)、鉢植えとブーケ全般 縁日……温泉旅行ファミリー宿泊券
修学旅行オススメ	関東方面
文化祭オススメ	1～3年…演劇部
オススメ会話ネタ	運動全般、文系全般、園芸全般

服装チェックの傾向

	傾向		重要度
[illegible]			◎
[illegible]	低	高	○
[illegible]	女	男	○
[illegible]	低	高	○
[illegible]	悪	良	×
[illegible]	安	高	×
[illegible]	低	高	△
[illegible]	低	高	△

好きなデートスポット

◎…とくに好き

エリア	デートスポット名	催し物・行き先
丘エリア	[illegible]	桜並木
		花火大会
	[illegible]	縁日
		御輿祭り
街エリア	[illegible]	けっきょく南極物語
市外エリア	[illegible]	伝統工芸展
	[illegible]	異種格闘技大会
県外エリア	[illegible]	紅葉(秋)
		スキー(冬)

○…好き

エリア	デートスポット名	催し物・行き先
丘エリア	[illegible]	
	[illegible]	並木道
		マリンブリッジ
	[illegible]	フリーマーケット
	[illegible]	
街エリア	[illegible]	せつなくて…
		少女時代
		ラブラブ四面楚歌
	[illegible]	KNM交響楽団
	[illegible]	若草物語
		七人の左遷
		ゆうことゆかりコントライブ
	[illegible]	ブティック
		高級地下食品売り場
		バーゲン
	[illegible]	
市外エリア	[illegible]	通常
	[illegible]	通常
		わくわくアシカショウ
	[illegible]	プール
		ボディボード
県外エリア	[illegible]	観覧車
		ヒーローショウ
		ファンシーチャイムショウ
		ナイトパレード
	[illegible]	潮干狩り(春)
		海水浴(夏)
		波止場(秋)
		岩場(冬)
	[illegible]	湖(夏)

種別	イベント	状態	発生時期	備考
ストーリーイベント	[illegible]	友好	2003年8月～2004年5月	友好以上だとメッセージが表示される。退院まで恵美と会えない
	[illegible]	なし	2003年9月～2004年6月	"恵美のケガ"から10日以降。友好以下なら芹華と知り合いである
	[illegible]	なし	2003年9月～2004年6月	"恵美のケガ"から14日以降で、"恵美をお見舞い"が発生済み
	[illegible]	なし	2003年10月～2005年3月	"退院の報告"から2カ月以降
ノーマルイベント	[illegible]	なし	2003年5月～2004年7月	合気道部に所属し、部活コマンドを実行。恵美がケガしていない
	[illegible]	なし	2003年5月～2004年7月	天気が雨天以外
	[illegible]	ときめき	2004年9月～2004年12月	天気は雨天以外。部活のトラブルが解消していること
	[illegible]	ときめき	毎年6～8月	丘の上公園でデートし、天気が雨天以外。子猫を助けると発生

EVENT SCENE

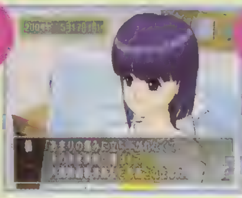




木から落ちてひざまくら

▲木から下りられない猫を助けて自分は地面へまっ逆さま。ひざまくらの感触で痛さは帳消し？

恵美をお見舞い



▶かなりの重症みたい。ちなみに評価が低いとジャージ姿で登場。

下級生に大人気(部活編)



▶部活を離れても人気なのは、下校中の非部活編で一目瞭然。

お役立ちミニ情報 5ポイント

1 遠くに出かけて電話番号

じつは女の子の電話番号は、喫茶デート中に聞けば必ず教えてもらえるのだ。基本的に市外、県外でデートすれば喫茶デートになるので、最初はあえて遠くへ誘おう。断られる可能性も高いが、そのコが好きな場所ならOKされやすいぞ。

キャラ名	場所
[illegible]	海(夏)、遊園地
[illegible]	遊園地
[illegible]	美術館、山
[illegible]	海、山
[illegible]	山、海(夏)

2 早いときめきは諸刃の剣

女の子によっては、修学旅行前にイベントで登場しなくなる期間が発生する。早くイベントを進めないと、修学旅行に一緒に行けなくなるぞ。わざと能力を上げずにイベントを回避するテもある。



▲恵美のケガ、万里のスランプがこのケースにあたる。

3 孤独な縁日を気にしない！

1年目は縁日に誰も誘えないことも多いけど、だからってフテ寝をしてはダメ！ 1人で縁日に行けば、夜店の景品を自分のモノにできるからだ。景品は自分で使う、プレゼントのどちらでも。



▲服、お守りなどの装備できるモノがオススメ。

4 お目当て以外はつかず離れず

後半はお目当て以外の女の子もときめき状態になる可能性があり、この状態は傷心度が上がりやすい。お目当て以外とは3カ月に一度デートし、"まあ、こんなもの～"評価のセリフを選ぼう。



▲デートさえすれば傷心度は下げられ、爆弾がつかないぞ。

5 体調のピンチをアイテムで回復

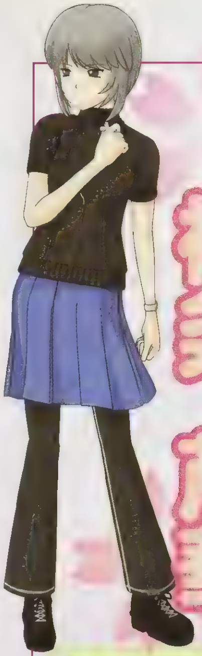
体力が下がり、ストレスが上がるとケガや病気などのもととなる。基本的には平日に「のんびり」で回復するが、食べ物で体力を、飲み物系でストレスを回復させるのもOK。休日に休むくらいなら趣味の料理で回復アイテムを作ろう。



◀女の子のいる部に所属していると、夏合宿時にランダムで発生。体力が半分になるので即回復を！



▶初詣のおみくじで凶か大凶を引くとアップする。ストレスはコマンド成功率に大きく影響する。



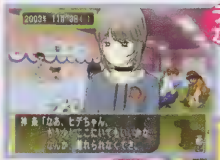
神条 芹華

普通のデートよりも喫茶デートで苦労？

型破りなタイプなので、常識的なセリフは煙たがられるだけ。ノリ重視でいこう。ほめ言葉は〝きれい″より〝かっこいい″。喫茶デートは効果的な話題が少ないので、朝食について聞いたり、会話回数を２回以下で切り上げるなどの工夫が必用かも。

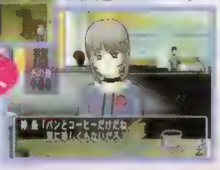
Character Data

PROFILE	[illegible] ■趣味／[illegible]、バイク、[illegible] ■好きなもの／ブラックコーヒー
出現条件	[illegible]
オススメプレゼント	誕生日…ロックCD、手芸品全般 [illegible]
修学旅行オススメ	[illegible]
文化祭オススメ	[illegible]
オススメ会話ネタ	[illegible]、[illegible]、[illegible](ロック、ジャズ)



デートのポイント

◀基本的にアウトドア派。動物園は春・秋限定でオススメ。



会話のポイント

▶好きな話題が少ないのでネタ振りは小出しに。

服装チェックの傾向

	傾向		重要度
[illegible]			○
[illegible]	低	高	○
[illegible]	女	男	○
[illegible]	低	高	○
[illegible]	悪	良	△
[illegible]	安	高	×
[illegible]	低	高	△
[illegible]	低	高	○

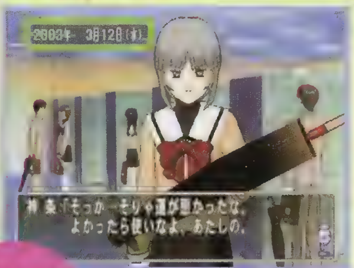
好きなデートスポット

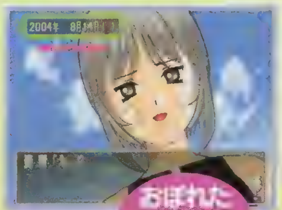
◎…とくに好き

エリア	デートスポット名	催し物・行き先
丘エリア	[illegible]	花火大会
	[illegible]	縁日
		御輿祭り
	[illegible]	ペットショップ
街エリア	[illegible]	裸の国のアリス
[illegible]	[illegible]	異種格闘技大会
県外エリア	[illegible]	ジェットコースター
	[illegible]	湖(夏)
		スキー(冬)
	[illegible]	イヌねこランド

○…好き

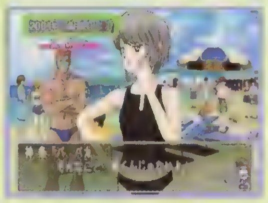
エリア	デートスポット名	催し物・行き先
丘エリア	[illegible]	
	[illegible]	並木道
		マリンブリッジ
	[illegible]	フリーマーケット
街エリア	[illegible]	俺は番長！
		メタルギア・ソリッド
	[illegible]	UPandDOWN
		選抜隊
	[illegible]	ゆうことゆかりコントライブ
		ザ・タイツメンお笑いライブ
	[illegible]	謎の古代文明展
	[illegible]	
郊外エリア	[illegible]	トリックアート展
		伝統工芸展
	[illegible]	通常
		わくわくアシカショウ
	[illegible]	プール
		ウォータースライダー
		ボディボード
県外エリア	[illegible]	海水浴(夏)
		岩場(冬)
	[illegible]	乗馬(春)





おぼれた主人公を救出

◀▼芹華の忠告を聞かずに沖へ行ったら……。おぼれた主人公を助けてくれて、それから人工呼吸!?



急に夕立

▲夕立の気配を気にせずにいたら雨が。傘を貸すのが普通だけど……。



謎の騒動その１

▲一緒に帰ろうとしたら急に断られた。これは翌日の騒動と何か関係が？

EVENT SCENE

種別	イベント	状態	発生時期	備考
ストーリーイベント	[illegible]	なし	2003年9月～2004年3月	
	[illegible]	なし	2004年1月～2004年7月	〝ケガをした芹華その１″が発生していること
	[illegible]	友好	2004年4月～2004年8月	〝ケガをした芹華その１″が発生していて、翌日が平日で予定なし
	[illegible]	友好	2004年4月～2004年8月	〝芹華の謎その１″の翌日に必ず発生する
	[illegible]	友好	2004年7月～2004年11月	デートの約束をし、翌日が平日で予定がない状態でデートに行く
	[illegible]	友好	2004年7月～2004年11月	〝芹華の謎その１″の翌日に必ず発生する
ノーマルイベント	[illegible]	普通	～2004年4月	冬以外の季節で当日が雨天以外。夕立を気にしないと発生
	[illegible]	普通	～2004年5月	〝急の夕立″で傘を借り、雨天以外だと発生
	[illegible]	ときめき	2004年8月14～15日	海でデートし、当日が雨天以外。芹華の忠告を聞かないと発生

LAST CHANCE! ときめきラブレター

[illegible]

応募のきまり

[illegible]



あなたの応募待っています

ときめきラブレター応募用紙（コピー可）

〒□□□-□□□□

都道府県

（建物名まで書いてください）

氏名

希望の女の子 ○をつけてください
牧原　相沢　河合
御田　橘　神条

240円切手を貼り付けてください（赤線の部分だけのりづけ）

応募券を貼り付けてください

応募券を貼り付けてください

キリトリ線

あて先 〒101-8305（株）メディアワークス　電撃PlayStation編集部　ときめきラブレター係

応募券 Vol.200

応募券 Vol.200

グローランサーIII

攻略最終回＆キャラ人気コンテストの結果発表！
気になるあのキャラの順位は、はたして……!?

発売中	▶アトラス、キャリアソフト ▶¥6,800（萌え萌えラッキーパック¥9,800）
	▶MC2（91KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ウドンスキー（以下、ウ）　ついにキャラコンのランキングが発表されたよね。雅　ローガン教官（0票）を応援してたのに……。ウ　いや、そりゃダメだろ。んなことよりサンドラの順位（35位）が納得いかん!!　世の熟女マニアのみなさんは何をしているのやら。雅　何もしてないからこの順位なんだろ。まぁ、バーバラはそこそこの順位だし。ウ．ちくしょう!!　『グロー』のファンは年下萌えばかりか!!　（ウドンスキー＆雅）

攻略最終回 『III』の気になる隠し要素を大公開!!

攻略最終回となる今回は、『III』に用意された隠し要素を公開。数ある隠し要素のなかから、『II』のキャラの召喚方法や、ショップでは買えない最強防具の入手方法など、パーティの戦力に大きく影響するものを中心に紹介していこう。これらはいずれもストーリー中盤あたりから召喚＆入手が可能。以後のRMC戦闘（記事中では、【】でくくってある）がグッとラクになること間違いなしだ！　なお、記事中での主人公の名前は、初期設定のスレインと表記している。



◀こんなキャラも参戦する。『II』＆『III』の混成パーティを組む？

隠し要素1 『II』に登場したキャラをパーティに加えられる！

これは、『II』に登場したキャラを召喚し、パーティに加えられるというもの。ただし、召喚するためには『II』のクリアデータが必要。召喚時に『II』のクリアデータが入ったメモリーカードから最新の日付のデータが読み込まれ、そのデータのキャラが召喚されるのだ。ちなみに召喚されるのはウェインと、告白に成功したキャラ全員。また、"思い出の丘"のイベントを見ていれば、シュナイダーも召喚される。

『II』キャラ召喚方法

1. [illegible]
2. [illegible]パワーストーンを入手
3. [illegible]
4. [illegible]

召喚時は元のデータを引き継いで登場!!

召喚されたキャラは、読み込んだデータのステータス、リング、精霊石などをすべて引き継ぐ（基本パラメータは、元データの約1割増）。ただし、『III』に存在しない技能や精霊石は、別のものに置き替えられる。また、召喚可能なキャラが仲間になっていない状態のクリアデータを使った場合、仲間になっていないキャラのLvは33となる。



◀最大で10人まで召喚できる。召喚キャラはアパートの2～4Fに在住。

隠し要素2 ミシェールの病を治療し、彼女を生き延びさせる！

ボーニア村の病弱少女　ミシェールを助ける手順は右のとおり。大きく分けて、①RMC戦闘【モニカ宅爆破】の直後にミシェールの家を訪れる。②RMC戦闘【港町解放戦】までにラミィの話をしておく。③RMC戦闘【闇の試練】までに無菌室の修理を終える。④RMC戦闘【オルフェウス戦】までに免疫治療薬をミシェールに渡す、の4つの手順を踏まなければならない。難しい条件こそないが、とにかくマメにボーニア村やファルケンフリュークなどへ足を運ぶ必要がある。あらかじめビクトルに各地のトランスゲートを修理してもらっておき、スムーズにイベントを進められるようにしておこう。また、ミシェールを助けることで、オルフェウスとバーバラの命も救うことができる。

ミシェール救出方法

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible]
9. [illegible]
10. [illegible]
11. [illegible]



▶救出の手順をすべてこなし、ミシェールの病気を治しておけば、【オルフェウス戦】で元気な姿で登場！

隠し要素3 闘技場の各種バトルで貴重な賞品を入手!!

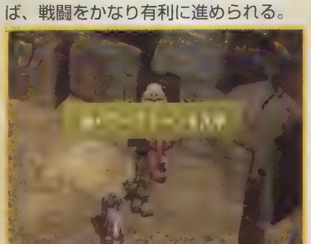
ヴォルトーン旧市街の闘技場には、勝ち抜きバトルやフリーバトルなどさまざまな競技が用意されている。これらの競技で優秀な成績を収めることで、強力なアイテムが入手できるのだ。また、フリーバトル4VS4やボーナスバトルのように、バトルに参加するのに特別な条件が必要なものもある。それらの発生条件を下で公開しよう。

闘技場のバトルデータ

バトル	主なクリアボーナス	バトル参加条件
勝ち抜きバトル	精霊石。最高でLv9を2個	12回戦勝ち抜きで上のクラスへ
フリーバトル1VS1	リング。最高で3個	とくになし
フリーバトル2VS2	秘伝書などの貴重なグッズ	フリーバトル1VS1でマスターEに
フリーバトル4VS4	特殊スキルが修得可能になる	フリーバトル1VS1でマスターEに
エキシビジョンマッチ	魔導書、奥義書、秘本	フリーバトル4VS4でマスターSに
ダメージ競争	秘本	とくになし
ボーナスバトル・ゴールドゲル	ゴールドゲルと戦える	ゴールドゲルを倒したことがある
ボーナスバトル・ソウル	ソウルと戦える	ソウルを倒したことがある

フリーバトル4VS4でパワーストーン＆特殊スキルをGet!

数ある闘技場のバトルの中でも、とくにオトクなのがフリーバトル4VS4。これに1度勝利すると、『II』のキャラを召喚するのに必要なパワーストーンが得られ、以降は強力な特殊スキルが得られるのだ。とくに、特殊スキルを修得すれば、戦闘をかなり有利に進められる。



各クラスのクリアボーナス

クラス	ボーナス
マスターA	パワーストーン
マスターAA	特殊スキルを1人が修得可能になる
マスターAAA	特殊スキルを1人が修得可能になる
マスターS	特殊スキルを戦闘に参加した全員が修得可能になる

特殊スキル一覧

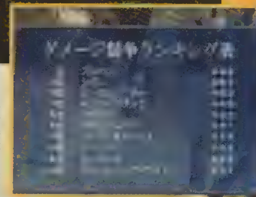
スキル	効果
全毒攻撃	スキル「毒攻撃」「猛毒攻撃」「マヒ攻撃」「石化攻撃」を修得した状態になる
全アップ	スキル「HPアップ」「MPアップ」「MOVアップ」を修得した状態になる
常時精神集中	つねに「精神集中」を発動した状態になる
完全状態異常防御	すべての状態異常を防ぐ

◀パワーストーンは召喚に不可欠。マスターAの敵はLv20前後なので、勝てるなら早めに挑もう。

ミシェール無菌室



病気を治してくれたスレインさんに、こんなことをお願いするのはちょっと……なんだけど、ハンスさんだけは仲間にしないでほしいの。だってね、同じ間接攻撃で、特技の「ダッシュ」と「強奪」に、毒系にマヒと石化のスキルを全部修得できちゃうハンスさんがいたら、モニカちゃんはいらない子……じゃなくて、活躍の場が減っちゃう気がするの。だからね、え～っと……ウォーマーさんあたりを仲間にしておくのが、私はいいと思うの。……ダメ？



▶入手条件の厳しいものも多い。

隠し要素4 激レア！ ショップで買えない 各キャラ最強防具入手方法！

各キャラが装備できる最強の防具は、それぞれ固有のイベントで入手する必要がある。手順の複雑なものが多いが、その効果は高い。ぜひとも全員分入手しよう。ちなみに、ウォーマーとシュナイダー用の最強防具は存在しない。

スレイン／ウェイン 「ファイナルガード」

ダメージ競争で1位になるには、一撃で554以上のダメージが必要。「苦行者の悟り　改」を2つ以上装備して挑もう。

ファイナルガード入手方法

[illegible]

アネット／ゼノス 「ロヴァルアーマー」

ダンジョンレディは、東の都　リンデンバーグの北、試練の洞窟の最下層にいる。試練の洞窟の敵はかなり手ごわいので、Lv30以上はないと最下層にたどり着くのは難しいだろう。ダンジョンレディに会ったら、ヴォルトーンへ向かおう。

ロヴァルアーマー入手方法

1. [illegible]
2. [illegible]

ヒューイ／カーマイン 「ロイヤルガード」

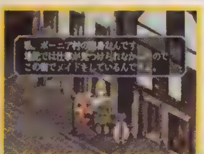
バトルクリア後は自由に城内を動けるので、左上の小部屋にある宝箱を調べ、最強防具を入手しよう。

ロイヤルガード入手方法

[illegible]

モニカ／シャルローネ 「光のドレス」

全21カ所の冥界の門の修復が難事。ファルケンフリュークの北や、リンデンバーグの東など、わかりにくい場所も多いので、マップをよく見て探すように。



◀モニカの知り合いのメイドはここ。「光の布」を持っていけば、すぐに作ってくれる。

光のドレス入手方法

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]

ビクトル／ハンス 「マスターガーヴ」

リンデンバーグの学者はマップ右上のわかりにくい場所にいるので要注意。なお、ビクトルに依頼後、ＲＭＣ戦闘を一度クリアしないと研究は完成しない。だが、リンデンバーグ以後に発生するＲＭＣ戦闘はわずか3つ。リンデンバーグに行けるようになった時点で、すぐさま条件を満たして研究を依頼しよう。

マスターガーヴ入手方法

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]

弥生 「フェンリルガーヴ」

ローランディアのフィールドマップ上で出現するタイタンは、1体撃破するたびに、次のタイタン（1つ上の兄）がエンカウント戦闘で出現するようになる。徐々に強いタイタンが出現し、最後の1体となる7人目にはLv77に！　かなり手強いので、万全の状態で挑もう。

フェンリルガーヴ入手方法

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]

アーネスト 「インペリアルガード」

ダンジョンレディと会話できるのは試練の洞窟で出会い（「ロヴァルアーマー」の項を参照）、ヴォルトーンに誘ったあと。彼女と話すだけで入手できる。

インペリアルガード入手方法

[illegible]

リビエラ 「戦乙女のレオタード」

これも話しかけるだけで入手できる最強防具。装備できるのはリビエラのみだが、ショップで購入できる最高の防具より、防御力が26も高い逸品だ。

戦乙女のレオタード入手方法

[illegible]

アリエータ 「虹の羽衣」

アリエータをパーティに加え、妖狐族の森に行けばＯＫ。ただし、妖狐族の森に行くには、一連のイベントをクリアしなくてはならない（下記参照）。手順は複雑だが条件は簡単なので、アリエータが仲間にいるなら、必ず入手しておこう。

虹の羽衣入手方法

1. [illegible]
2. [illegible]

掘削機を使って妖狐族の森へ！

妖狐族の森はボーニア村の南西にある洞窟の先。だが、洞窟に入るには「掘削機」が必要。ＲＭＣ戦闘【人質救出】後、ビクトルを連れてビブリオストックの図書館に行き、２Ｆで「実用掘削技術」、最上階で「妖狐族語辞典」を読んでおこう。その後、ビクトルに「掘削機」の研究を依頼し、「掘削機」を作ってもらおう。ちなみに、妖狐族の森近辺には、冥界の門が存在する。また、ゴールドゲルも現れる。「光のドレス」の入手条件や闘技場のボーナスバトル・ゴールドゲルの参加条件にも関係するので、必ずイベントをクリアしておこう。



▲「実用掘削技術」の位置はここ。ついでに最上階にも行っておこう。

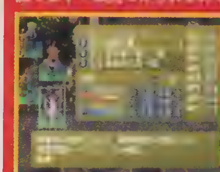
隠し要素5 非売品精霊石の全データを公開!!

ここでは、精霊石屋や行商人から購入できない17の精霊石のデータを公開する。これらの入手方法は、「M2」→闘技場ですべてのバトルをコンプリートクリア、「インビジブルストーン」→ＲＭＣ戦闘【ジェームズ城①】でクライヴを撃破、「レギンレイブ」→イベントでランドルフと決着をつける、「転移の翼」→最強洞窟で入手。また、Lv9の精霊石に関しては、敵から強奪するか、闘技場の勝ち抜きバトルでの賞品として入手することができる。

Lv		累積	累積効果	説明
2	M2		上昇値UP	装備者のパラメータを全体的にアップさせる
3	[illegible]		―	「インビジビリティ」が使用可能になる
9	ノックアウト・[illegible]		気絶率UP	「ノックアウト」の2倍の効果で、敵を気絶させることができる
	[illegible]		攻撃回数ＵＰ	攻撃回数が3回増える。ただし、攻撃回数を重ねるごとに少しずつ威力が落ちる
	真・気合い溜め		ATK上昇UP	戦闘開始後、「気合い溜め」の半分の時間でATKが1上昇。ただし、1装備あたりの上限は255
	[illegible]		―	射程が無限になり、障害物の有無に関係なく、間接攻撃が可能になる。間接攻撃キャラのみ有効
	レギンレイブ		―	武器攻撃にすべての魔法属性を与える。攻撃時は、対象に最も有効な属性でダメージを与える
	[illegible]		ATKダウン効果UP	武器攻撃が命中するたびに、相手のATKを20減少。ただしBOSSには無効
	アーマーブレイカー		DEFダウン効果UP	武器攻撃が命中するたびに、相手のDEFを40減少。ただしBOSSには無効
	[illegible]		回避能力ダウン効果UP	武器攻撃が命中するたびに、相手の回避能力を減少。ただしBOSSには無効
	魔力アップ+3		魔力UP	攻撃系魔法と、HP回復系魔法の力を飛躍的に高める
	[illegible]		―	限界まで鍛えられた魔法の詠唱時間をさらに極限まで短縮する精霊石
	[illegible]の護符		―	「アタック」「プロテクト」「レジスト」のいずれかを使用すると、同等の魔法Lvで残り2つが自動発動する。ただし、効果は戦闘時のみ
	[illegible]		―	「ルスト」「ウィーク」「フィア」のいずれかを使用すると、同等の魔法Lvで残り2つが自動発動する。ただし、効果は戦闘時のみ
	魔法複射+3		再発動確率UP	魔法発動後に60%の確率で再発動する。ただし、対象がいない場合は複射しない。ただし、効果は戦闘時のみ
	[illegible]		耐性ランクUP	全魔法耐性ランクを+3。ただし、累積しても耐性ランクの上限は超えない
	ダブルリング		リング入手数UP	敵を撃破した際に得られるリングが、1装備につき1個増加

オススメ精霊石 Lv9：転移の翼

[illegible]



アトラス×電撃PS
共同企画

『グローランサー』シリーズ



1位 ラミィ 744 Points

ラミィ「うわ～い！ ラミィがいちばんなんですねぇ！ わたしの陰の活躍が認められたってことですよねぇ……。それって、すっごく感動ですよ～！ みなさん、ほんと～にありがとうございますぅ！」

2位 カーマイン・フォルスマイヤー 351 Points

カーマイン「……ああ、そうなんだ。べつに、うれしくないことはないけどね。俺は自分のしたいようにしてただけだから、なんか実感ない。とりあえず、その…サンキュ」

3位 ティピ 265 Points

ティピ「むぅ～～……。やっぱり納得いかないわ！ なんでアイツのほうが上なのよ！ アイツはアタシがいなけりゃ、な～んにもできなかったのよ？ そんなアタシをさしおいて……。ま、3位はすごいと思うし、悪い気はしないけどさ……あ、やっぱり腹立ってきた……一発蹴ってくる!!」

キャラクター人気コンテスト結果発表!!

本誌Vol.196＆198で行った、「グローランサー」シリーズキャラクター人気コンテストの集計結果を1～30位まで一気に発表。1～3位までのキャラには、キャラデザイン担当のうるし原智志氏と、該当キャラのコメント付きだ！　キミの予想は当たっていたかな？















11位	ヴィンセント・クロイツァー	183 Points
12位	アネット・バーンズ	162 Points
13位	シャルローネ・クラウディオス	135 Points
14位	ルイセ・フォルスマイヤー	129 Points
15位	バーバラ	103 Points
16位	ゼノス・ラングレー	102 Points
17位	スレイン・ウィルダー	99 Points
18位	シオン	95 Points
19位	カレン・ラングレー	94 Points
20位	ミシェール・リードブルク	82 Points
21位	ウォレス	76 Points
22位	ウォルフガング	73 Points
23位	クライヴ	67 Points
24位	ミーシャ	56 Points
25位	ビクトル・ロイド	52 Points
26位	エリオット	51 Points
27位	ヒューイ・フォスター	45 Points
28位	オルフェウス・リードブルク	34 Points
29位	ハンス・バート	32 Points
30位	オスカー・リーヴス	31 Points

総評

[illegible]として、キャラデザイン担当のうるし原[illegible]と、制作会社キャリアソフトのスタッフより、それぞれコメントをいただいた。また、キャリアソフト内でのキャラ人気Best5も集計してきたので、キャラ人気コンテストの[illegible]と[illegible]てみてほしい。ちなみに、[illegible]のキャラ人気コンテストでは、ニックが[illegible]、アイリーンが[illegible]でした。

キャリアソフト内キャラ人気Best5

1位	ティピ
2位	ハンス・バート
3位	アネット・バーンズ
4位	アイリーン
5位	ニック

Urushihara's Comment

[illegible]が上位でうれしかったということは、彼女たちを[illegible]ているという証拠かもしれませんね。3作[illegible] [illegible]（うるし原[illegible]）

Career Soft's Comment

「[illegible]」と[illegible] [illegible]作のキャラがまんべんなくベストテン入り[illegible]です。さらに、各ヒロインにあまり[illegible]制作側だと[illegible]どうしても制作中の[illegible] [illegible]たかったですね。今後も、[illegible]（キャリアソフトスタッフ）

うるし原智志氏サイン入り特製マグカップ当選者発表

[illegible]

PS2 SPG

MADDEN NFLスーパーボウル2002

本場アメリカで大人気のアメフトゲームが今年も登場。今回、別所哲也氏による日本語解説を実現！

発売中 ▶エレクトロニック アーツ スクウェア ▶¥6,800
▶MC2（1480KB以上） 2人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

銀座のソニービルにはPSのショールーム「銀座プレイステーション」があります。でも小学生のころの私にとってソニービルといえば、アメフトグッズを置いてある場所という印象が強かったんですよね。今でもソニービルで買った鉛筆や消しゴム（ボール型ケース入り）を未使用のまま持っていたりしますから（笑）。当事、アメフトのことはアメラグ（アメリカンラグビー）と呼ばれることが多かったのも時代を感じさせますね。（ウォルフ）

ルールがわからない人でも大丈夫！ 電撃PSアメフト講座開設！

アメリカ生まれの人気スポーツ、アメフト（アメリカンフットボール）。日本における知名度は決して低くないものの、ルールをきちんと把握している人はあまり多くないようだ。そこで1人でも多くの人にアメフトを知ってもらうためにこの講座を開くことになった。ちなみに、このゲームのタイトルにもなっている「MADDEN」というのは人の名前。過去に名ヘッドコーチとして名を馳せ、現在はテレビ解説者として活躍しているジョン・マッデン氏のことだ。この機会に、アメフトを見事に再現し、マッデン氏の解説までついている『MADDEN NFL』を教材にしてアメフトを覚えてみよう！ アメフトのことを知れば知るほど、このゲームをより深く楽しめるのもまた事実なのだ。


◀大男たちがぶつかり合う、迫力満点のシーンが繰り広げられる。

① アメリカンフットボールとは？

日本では、いまいち知名度の低いスポーツ「アメフト」。しかし、ルールと仕組みが理解できたら、こんなに楽しいスポーツはない！

アメリカで最も人気の高いプロスポーツは、野球でもバスケットボールでもなく、このアメフト。その年の最強チームを決めるスーパーボウルは、アメリカの年間最高視聴率を毎年記録しているほどだ。ただ、あまり試合を観戦する機会がない日本人にとって、わかりにくいスポーツであるのも確か。そこで、アメフトの仕組みを基本的なところから説明しよう。ボールやフィールドの形状から「防具をつけてプレイするラグビー」とイメージしている人も多いだろうが、内容は微妙に異なる。一番の違いは、「ボールを前に投げることができる」ところだろう。プレイのたびにハドルを組んで作戦会議を行なえるなど、アメフト独自のルールもたくさんあるのだ。

試合時間

試合は4つのクォーターから構成されている。1クォーターは15分なので、ちょうど1時間で試合が終了する計算だ。もっとも、サッカーのように時計が常に動いているわけではないため、実際には2～3時間かかる。第1と第2クォーターを前半、第3と第4クォーターを後半と呼び、その合間には休憩時間もある。


◀アメフトは時間をめぐる駆け引きも熱い。残り時間はプレイ内容にも影響してくる。

得点の仕組み

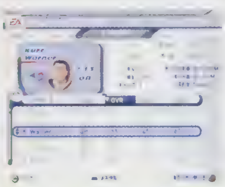
タッチダウンに成功すると6点が入り、その後にゴール前2ヤードの地点からキックかプレイを1度だけ行うことができる(エクストラ・ポイント)。キックでゴールポストの間を通せば1点が、プレイでエンドゾーンまでボールを運べば2点が、それぞれ加算される。また、フィールドからキックを狙うことをフィールドゴールといい、成功すると3点が入る。攻撃側の選手が守備側の選手に自軍のエンドゾーン内でタックルされ、そこでプレイが終了するとセーフティとなり、守備側に2点が入る。これは、攻撃側のミスで自軍のエンドゾーン内でプレイを終了してしまったときも同様だ。


◀タッチダウンの時点で6点が入り、さらにエクストラ・ポイントに挑戦できる。

プレイ内容	得点
タッチダウン	6点
エクストラ・ポイント（キック）	1点
エクストラ・ポイント（プレイ）	2点
フィールドゴール	3点
セーフティ	2点

チーム構成

アメフトならではのシステムに「攻撃時に登場する選手と、守備時に登場する選手が異なる」というものがある。ともに11人ずつ出場するため、全員で22人にもなるのだ。このほかにキックを担当するキッカーや、パントを担当するパンターなどがいるため、1チームで24人以上の選手が試合に出場することになる。


◀ラムズの攻撃時に登場する選手。ポジションについての詳しい説明は右ページで。

攻撃権利

4回の攻撃で10ヤード以上進めたら、再び4回の攻撃権利（ファーストダウン）を得られる。これを繰り返していき、エンドゾーンまでボールを持ち込めばタッチダウンとなる。攻撃側はタッチダウンを目指し、防御側はそれを阻止するというのがアメフトの基本だ。攻撃権利を失ったら、その位置から攻守交替となる。


◀左上の表示は「2回目の攻撃中で3ヤード以上進めばファーストダウン」という意味。

「専門用語が多すぎてとまどっている」という初心者に贈るアメフト用語解説

記事中、赤い文字で書かれている用語などを解説していこう。説明のない英字（QB、DTなど）はポジションを表している。くわしくは右ページの「③各ポジションの名称と役割」を見てほしい。

アウト・オブ・バウンズ フィールドを囲っているラインの外側。ボールを持っている選手がここに出ると時計が止まる。

インコンプリート パス失敗の。ボールが地面に落ちた時点で時計が止まる。

インターセプト 攻撃側のパスを防御側の選手が捕球すること。この時点で攻守が入れ替わり、捕球した選手はエンドゾーンめがけて走っていくことができる。

エンドゾーン フィールドの両端にある長方形の部分。敵陣のエンドゾーンまでボールを運べばタッチダウンとなる。

オーディブル プレイを開始する前に、QBがプレイ内容の変更を指示すること

オーバータイム 延長戦。第4クォーター終了時に同点だった場合はオーバータイムに突入する。サッカーのVゴールなどと同じサドンデス形式で、どちらかが点を入れた時点で試合終了となる。

オフィシャル 審判のこと。主審を含む7人のチームを組んで判定に当たる。

OL（オフェンスライン） 攻撃側の最前線に位置するC、G、Tの総称。

カバレッジオーディブル 攻撃側のオーディブルに対抗するため、防御側もプレイ内容を変更すること。

キックオフ 試合開始時などに[illegible]

② オフェンス（攻撃）とディフェンス（守備）

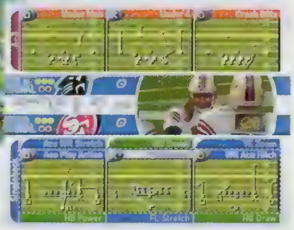
4回の攻撃権利のうちに10ヤード以上進むのがオフェンスの目標。ディフェンスはそれを阻止する壁となるのだ。

オフェンス

最初のうちはタッチダウンにつながる長いパスばかりを投げたくなるもの。もちろんそれも有効な戦法だが、いつもそればかりを狙っていては成功率も下がってしまう。ショートパスやラン攻撃をうまくからめながら、確実にゲインを稼いでいこう。ファーストダウンが取れないまま4thダウンになってしまったら、下の「その他」でも紹介しているパントを使うといいだろう。



◀R2ボタンを押すと、レシーバーの移動ルートを表示させることができる。アメフト初心者にはありがたい機能だ。



▶□ボタンを押すとマッデン氏がオススメするプレイを教えてもらえる。もちろん、別のものに変えることも可能。

ディフェンス

相手のボールを進ませない（ときには後退させる）ようにするのがディフェンスの役割。スコアや時間、隊形などから敵の作戦を読み、阻止するように動くことになる。敵がファンブルしたボールを拾ったり、敵のパスを直接キャッチした場合は、その時点で攻撃権利が移る。ボールを手にした選手はそのままエンドゾーンめがけて走ってかまわない。守備側の選手がタッチダウンを奪うこともあるのだ。



◀敵がプレイを決めるまで様子を見ていよう。敵が決めてから、5秒以内にこちらも決めればいい。



▶プレイヤーが動かす選手を変更することもできる。自分でQBサックを決めると気持ちいいのだ。

ラン

QBが味方にボールを手渡しし、そのまま走らせる戦法。大きなゲインはあまり期待できないが、ターンオーバーとなる危険性は低い。



パス

QBが味方にボールを投げる戦法。受け取った選手は敵に倒されるまで、さらに前進することができる。ランに比べると、成功率は低めだ。



その他

フィールドゴールなどキック系の攻撃もある。攻撃権を放棄する代わりにボールを敵陣深くまで押し戻す、パントもよく使われる戦法だ。



③ 各ポジションの名称と役割

最初はディフェンスとオフェンスの、だいたいの位置関係を覚えるだけで十分。また、左右に1人ずついるポジションには略称の頭にL、Rがつくものもある。

ディフェンス

FS フリーセーフティ　ディフェンスの最後尾に位置する最後の砦。ここを抜かれることは敵にタッチダウンを許したも同然。広範囲を動けるスピードが求められる。

CB コーナーバック　フィールドの両サイドで、敵のWRと向き合って位置する。WRをカバーし、パスを防ぐのが役割。最もスピードが求められるポジション。

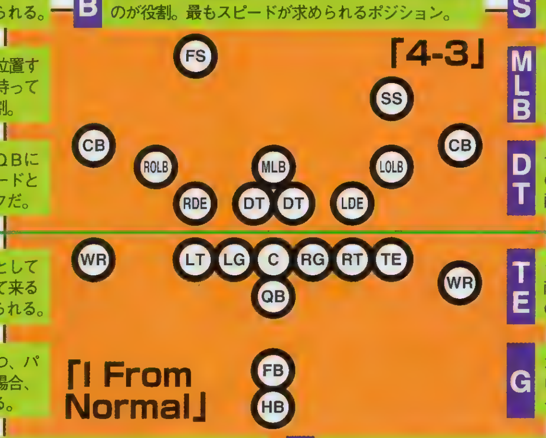
SS ストロングセーフティ　敵のTEがいるサイドの最後尾に位置する。パスをカバーしたり、ランを阻止したりする役割を持つ。当然、タックル力も求められる。

OLB アウトサイドラインバッカー　守備の2列めに位置するポジション。主に、敵のランナー（ボールを持って走ってくる選手）にタックルを浴びせるのが役割。

MLB ミドルラインバッカー　中央に位置し、敵のすべてのプレイに反応する守備のスペシャリスト。ランを防いだり、パスをカバーしたりと、するべきことは多い。

DE ディフェンシブエンド　パスを投げようとするQBに突進し、プレッシャーをかけるのが役割。スピードと瞬発力が求められる。狙うのはもちろん、サックだ。

DT ディフェンシブタックル　1列めの中央に位置し、敵のラン攻撃を阻止する役割を持つ。体の大きい選手を配置することが多いが、瞬発力も求められる。



オフェンス

T タックル　OLの外側に位置する。ブロッカーとしてRB（※）の走路を確保したり、QBに向かって来る敵を防ぐのが役割。軽快なフットワークも求められる。

TE タイトエンド　6人めのOLとしてTの横に位置する。敵をブロックする能力とともに、パスの受け手としての能力も求められる。TEを2人置く陣形もある。

WR ワイドレシーバー　チーム最速のスピードを持つ、パスキャッチのスペシャリスト。WRを2人置く場合、ルール上、1人をやや後方に配置する必要がある。

G ガード　Cの横に位置するブロッカー。ランプレイでは敵の守備陣をブロックして走路を確保し、パスプレイではほかのOLとともにポケットを形成する。

C センター　ボールの正面に位置し、QBにスナップするのが役割。投げたあとはQBを守るために敵を止める。

QB クォーターバック　作戦を立てる司令塔。パスプレイでは守備を読み、レシーバーに正確なパスをするのが役割。

HB ハーフバック　QBの後方に位置するラン攻撃の主役。QBからボールを受け取り、少しでも前進するのが役割。

FB フルバック　敵をブロックするのが主な役割だが、ボールをもらってラン攻撃をしたり、パスを受けたりもする。

※RB（ランニングバック）とはHBとFBの総称のことをいう。

選手が自陣30ヤードのところからボールを蹴ること。攻撃側はこれをキャッチし、そのまま攻めていくことができる。
クォータータイム　第1～第2クォーター間と、第3～第4クォーター間の短い休憩のこと。このとき、ボールの所有権や位置は変えずに陣地のみ入れ替える。
ゲイン：攻撃側がボールを進めること。
サック：ボールを持っているQBをダウンさせる行為。
スクランブル　パスをあきらめ、QBが自分でボールを持って走り出すこと。
ターンオーバー　攻守が交替すること。
タイムアウト　時計を止める権利。または時計を止めるように要請すること。
2ミニッツ・ワーニング　前後半の残り時間が2分になると、時計を止めること。
DL（ディフェンスライン）　防御時の最前線に位置するDT、DEの別称。
ハーフタイム　第2～第3クォーター間の長い休憩のこと。この間にミニコンサートなどが行なわれることもある。
パス・ラッシュ　守備側の選手がサックを狙い、QBめがけて突進すること。
ハドル　プレイ前に円陣を組んで行なう作戦会議。攻撃側、防御側ともに行なう。
ファンブル　ボールを持っていた選手がタックルの衝撃などでボールを落とすこと。ボールを拾った側が攻撃権利を得る。
ブリッツ　DL以外の選手（LBなど）が敵のQBめがけて突進していくこと。
ヤード　1ヤードは約90センチ。
リターナー　敵のキックオフやパントをキャッチし、敵陣めがけ走っていく選手。
ロス　攻撃側がプレイした結果、守備側に押し込まれて後退してしまうこと。

4 NFLにはこれだけのチームがあるのだ!

2001シーズンの内容とともに、2002年度から1チーム増えた4地区制の新編成を紹介しよう

AFC(アメリカン・フットボール・カンファレンス)

東地区

バッファロー・ビルズ
QBが代わり　攻撃&守備のパターンも変更されるなど過渡期にあたる。それだけに総合力はイマイチ。

マイアミ・ドルフィンズ
QBフィードラーの活躍もあって、プレイオフに進出。WRチェンバーズへのロングパスも強力な武器だ。

ニューイングランド・ペイトリオッツ
スターはいないがまとまっているチーム。プレイオフのレイダーズ戦で見せた逆転劇は強さを感じさせた。

ニューヨーク・ジェッツ
CBグレン、DEエイブラハムを代表とする守備陣は強固。RBマーティンも安定した働きを見せた。

南地区

ヒューストン・テキサンズ
2002年シーズンから新たにAFCに加入する新チーム。ゲームでは早くも使えるようになっている。

インディアナポリス・コルツ
1試合の平均失点が30点を超えるなど、守備に弱点がある。攻撃陣もターンオーバーが目立ってしまった。

ジャクソンヴィル・ジャガーズ
選手層が薄いため、故障者が出ると成績に直結するのが弱み。それでも守備陣の健闘には目を見張る。

テネシー・タイタンズ
前年度の地区王者も、主力にケガが相次ぎ低迷。力はあるチームだけに、ゲームでは活躍が期待できる!?

北地区

ボルチモア・レイヴンズ
50試合連続で100ヤードランナーを許さなかった守備力は本物。攻撃陣は不安だがプレイオフに進出した。

シンシナティ・ベンガルズ
低迷中のチーム。RBディロン、QBキトナらが奮闘したものの、チームの勝利には結びつかなかった。

クリーヴランド・ブラウンズ
守備陣はインターセプトを多数決めるなど活躍したが、攻撃陣がイマイチ。もっとランが計算できたら…。

ピッツバーグ・スティーラーズ
RBベティスが元気(なんとタッチダウンパスまで決めてしまった)。攻守ともトップレベルの好チーム。

西地区

デンヴァー・ブロンコズ
1000ヤードラッシャーが3人もいるものの、ケガが多くて苦労させられた。守備陣にも不安を抱えている。

カンザスシティー・チーフス
パス獲得距離は多かったが、インターセプトやサックも多かった。主力にケガ人が出たのが最大の理由だ。

オークランド・レイダーズ
大ベテランのWRライスが加入し期待どおりの活躍を見せてくれた。当然のごとくプレイオフに進出した。

サンディエゴ・チャージャーズ
OLが踏ん張り切れなかった。QBフルーティのパス成功率がイマイチな理由の1つはそこにある。

NFC(ナショナル・フットボール・カンファレンス)

東地区

ダラス・カウボーイズ
QBのケガと不調に泣いたシーズン。RBスミスやルーキーのQBカーターらがチーム再建のカギを握る。

ニューヨーク・ジャイアンツ
いいパスを見せるかと思えば、ファンブルするなど、QBコリンズの不安定さが浮き彫りにされたシーズン。

フィラデルフィア・イーグルス
独走で地区優勝を決めた好チーム。若きQBマクナブの活躍と守備陣の頑張りがこの成績につながった。

ワシントン・レッドスキンズ
5連敗のあとに5連勝するなど波が大きかったシーズン。1300ヤード近く稼いだRBディヴィスは絶好調。

南地区

アトランタ・ファルコンズ
低迷が続いていたが、限られた戦力で健闘している。QBヴィック、RBスミスら若手の成長に期待したい。

カロライナ・パンサーズ
開幕戦こそ勝ったものの残りを全敗。ケガ人が出たのは不運だったが、戦力的に劣っていたことも事実だ。

ニューオリンズ・セインツ
QBブルックス、RBウィリアムズらタレントはそろっているものの、チームとしてのまとまりに欠ける。

タンパベイ・バッカニアーズ
プレイオフにこそ進出したが、内容はよくなかった。CBバーバー、SSリンチらの守備陣は頑張ったが。

北地区

シカゴ・ベアーズ
アーラッカー、ホールドマンら3人のLBが魅力的。彼らの守備なくしてプレイオフ進出はなかっただろう。

デトロイト・ライオンズ
2勝14敗という成績がすべてを物語っている。WRモートン、DEポーシェイらは活躍したのだが……。

グリーンベイ・パッカーズ
QBファーブの復活とWRシュレイダー、DEバージャ=ビアミラらの台頭がプレイオフ進出の原動力。

ミネソタ・ヴァイキングズ
守備陣が敵の攻撃を防ぎ切れなかったのが大きく負け越した要因。QBカルペッパーもケガに苦しんだ。

西地区

アリゾナ・カーディナルズ
QBプラマーがようやく本領を発揮した。チームが低迷した原因である守備陣をどう立て直すのかが課題。

セントルイス・ラムズ
QBワーナー率いる攻撃陣が活躍し、大型補強を敢行した守備陣も奮闘。最高勝率をあげたのも当然だ。

サンフランシスコ・49ナーズ
TEジョンソン、CBウェブスター、SSシュルターズら、若手が大活躍。強豪が見事に復活をとげた。

シアトル・シーホークス
惜しくもプレイオフ進出は逃したが、力のあるチーム。2年目のRBアレグザンダーの活躍も目立った。

6 ゲームに慣れてきたら使ってみたいテクニック

アメフトのことがわかってきたら、こんなプレイにも挑戦してみよう。より深く楽しめるようになるはずだ

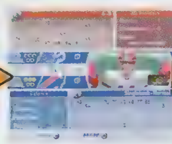
時間を効果的に使う

アメフトはプレイのための時間が決まっているスポーツ。残り試合時間が少なくなったとき、勝っているチームは意識的に時計を進めるべきだし、負けているチームはなるべく時計を止めるようにプレイする。つまり「フィールド上にボールがあるときは時計が進み、パスを失敗したりボールを持った選手がサイドラインから外に出たときは時計が止まる」というのが基本ルール。時計を進めたいならフィールド上でプレイを終了するようにすればいいのだ。一方、時計を止めたい場合はタイムアウトを取ればいい。ただし、前後半とも3回ずつしか取れないので、なくなってしまったらプレイ内容を考える必要がある。攻撃時なら、失敗すれば時計が止まるパス攻撃を多用したり、サイドラインを割るような攻撃を心掛けたりするのがそう。ハドルを組まずにプレイを続けることも可能だ。


▲タイムアウトを取るにはセレクトボタンを押せばいい。

通常のプレイ


▲前のプレイが終了した直後。時計は動いている。


▲ハドルを組み、フォーメーションを選択する。


▲続いてプレイを選ぶ。時間はどんどん進む。


▲ようやくプレイ開始。かなりの時間を使った

ノーハドル


▲プレイが終了したらR2ボタンを押し続ける。


▲すると、そのままフォーメーションを組んで…。


▲前と同じプレイで再開。時間のロスが少ない。

5 『MADDEN NFL』ならではのモードで腕を磨こう!

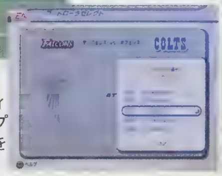
初心者にオススメのアメフト入門用のモードから、やり込みがいのある上級者向けモードまでそろっているのだ。

トレーニング 操作を覚えたりチームの戦術をマスターすることができる

アメフト初心者の心強い味方、トレーニングモード。ここではプレイの解説を聞きながら戦略を学ぶことができる。お手本となるプレイが表示された後、実際にプレイヤーが操作できるようになっているので、初心者は最初にこのモードをプレイするといいだろう。ある程度プレイのコツがつかめたら、プラクティスモードにも挑戦してみよう。ここでチームの戦術をマスターするのだ。



◀どのように行動すればいいのかを、実際に見せてくれる。同じように操作してみよう。



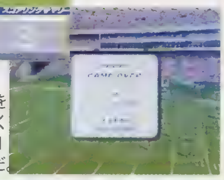
▶こちらはプラクティスモード。練習するプレイブック（戦術）を選んでいるところだ。

2ミニッツドリル 短時間でアメフトを楽しみたいという人にオススメのモード

２分間でどれだけスコアを稼げるのかを競うモード。プレイヤーは攻撃だけを担当し、タッチダウンやフィールドゴールを決めたあとも続けて攻撃できるのが特徴だ。そのほかのルールは実戦と変わらないので、初心者が試合の流れやテクニックを覚えるのに適したモードといえる。上級者にとってもハイスコアを目指す楽しみがあるし、何よりも短時間でプレイできるのがうれしいところ。



◀「サイドラインを割って時計を止めた」などのプレイ内容に応じてスコアが加算される。



▶終了後にはスコアをトークンに変換してくれる。200点ごとに１トークン手に入るのだ。

MADDENカード 選手やチーム、スタジアムなどが描かれているカード。コレクションするのが楽しい。

MADDENカードとは、ゲーム内で集めることができるトレーディングカードのこと。試合中に特定の条件をクリアすることで手に入るトークンを使って、このカードを購入するようになっている。カードは１パック（15枚入り）単位で買えるが、どんなカードが入っているのかは開けてみるまでわからない。全部で329種類も用意されているから、かなりゲームをやり込まないと全カードを集めることはできないだろう。カードによってはランク（ゴールド、シルバー、ブロンズの3種類）がつけられているものもある。カードは売ったり、友だちと交換したりすることもできる。



▲入手したカードはカードブックに収録される。キミはすべてのカードを集められるか!?



◀カードブックで見たいカードを選ぶと、このように拡大表示させることができる。



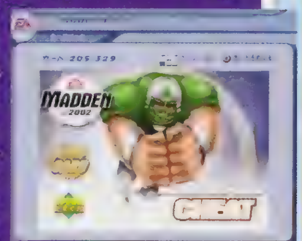
▶こちらはチアリーダーのカード。こちらのカードのほうがうれしいと感じるかも(笑)。



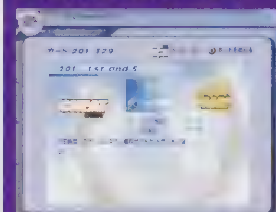
▼引退した選手のカードを入手すると、その選手を使えるようにもなる。名選手ばかりだ。

使用することで、試合を有利に進められるカードまで用意されているのだ！

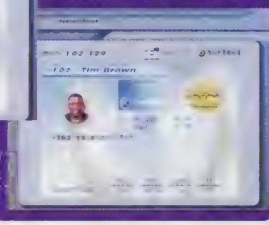
試合中にポーズメニューを開いて「MADDENカード」を選ぶと、カードを使うことができる。チートカードと呼ばれる特殊なカードを使えば、ルールを変える（5ダウンまでプレイできる、など）ことまで可能なのだ。そのほかにも、持っているだけで隠しチームや隠しスタジアムを使えるようになるカードも用意されている。試してみよう！



▲「CHEAT」とあるのがチートカード。1枚でも多く集めたいところだ。



◀このカードを使うと、5ヤードをゲインするだけでファーストダウンを取れる（本来は10ヤード）。



▶レイダースのWR、ティム・ブラウンのカード。試合中に使うと、彼の能力を上げることができる。

プレイを直前に変える

ボールがスナップされる前に□ボタンを押せば、オーディブル（プレイの変更）ができる。敵の陣形を見て、「このままプレイしても効果的ではない」と思ったら挑戦してみよう。オーディブルのプレイ内容は自由に設定できるので、慣れてきたらいろいろ試してみるといい。



◀ポーズメニューの「コーチストラテジー」でオーディブルを設定することができる。



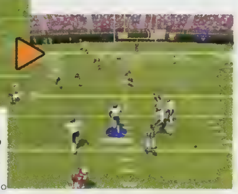
▶□ボタンでオーディブルをコールしたら、変更するプレイに応じたボタンを押そう。

QBのスクランブル

「パスを出そうと思ったが、フリーのレシーバーが見あたらない」という状況は意外とあるもの。もしもQBの前にスペースができていたら、パスをやめて自分で走ってしまうのも手だ。下の写真はその成功例。10ヤード近く進むことに成功し、ファーストダウンを獲得している。



◀フリーなレシーバーがいない。このまま投げても失敗する可能性が高いと思ったら…。



▶Ⓐボタンを押してパスをあきらめ、そのままQBを走らせよう。少しでも前に進もう。

反則に対する判断

敵が反則を犯したら、表示されるペナルティ内容をよく見よう。ペナルティを取る場合と取らない場合の状況を見比べ、有利なほうを選ぶのだ。判定に納得できなかったらチャレンジプレイに挑戦するのもいい。ただしくつがえらなかったらタイムアウトが１回減ってしまう。



◀ペナルティを取るか、取らないかを✚キーで選択する。基本的には取ってかまわない。



▶チャレンジプレイ。そのプレイを審判がビデオでチェックし、改めて判定してくれる。

PS2 SLG

三國志戦記

連鎖に使える〝戦法〟をはじめ、攻略に役立つ各種情報を、発売に先駆けてチェックしておこう！

2月14日発売 ▶コーエー ▶¥6,800 ▶MC2(189KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

じつはもうクリアしたのですが、さらに連鎖道を極めるべく、ただ今奮闘中です。現在熱いのは「督戦」と「激励」のみで構成された応援コンボ（ダメージなし）。ほかにも、連鎖の最後を「激励」で締めるなど、我が道を行く連鎖を追求しています。ちなみに、クリアが簡単なのは意外にも孫策。曹操はともかく、劉備のほうは「やっぱり苦労したのね」と思わされるので、ファンの方はがんばってみてください。（おぎの）

発売直前！物語の流れと〝戦法連鎖〟を先行攻略！

本作は、豊富な〝戦法〟とそれによる連鎖によって敵を撃破していくタクティカルSLGだ。発売直前の今回は、ゲームの基本的な流れから戦闘の要である〝戦法連鎖〟の使い方まで徹底解説。劉備編のシナリオチャートも紹介しているので、プレイの際に参考にしてほしい。なお、曹操や孫策を選択した場合も、ほぼ同じようにシナリオが進んでいく。

Check! 選べる君主は劉備、曹操、孫策の3人

このゲームで選択できる君主は、下に挙げた曹操、劉備、孫策の3人。3人それぞれに違ったストーリーが用意されており、シナリオはプレイヤーの選択によりさまざまに分岐していくのだ。

・曹操編

天下を平定すべく覇道を進む曹操は、長安を支配していた一党を掃討し、勢力を拡大していく。その後、中原において袁紹の力が台頭。曹操は彼と矛を構えるか、決断を迫られることになる。

・劉備編

関羽、張飛と義兄弟の契りを結び、民のために戦ってきた劉備。戦いを重ねて徐州の太守となった彼のもとに、曹操に追われた呂布が逃げ込んでくる。劉備は彼を助けるが、そのことが戦いの火種に。

・孫策編

無念のうちに倒れた父の跡を継ぎ、立ち上がった孫策。彼は弱小勢力の集まる江東の地を制圧し、瞬く間に一大勢力を築き上げていった。さらに、曹操と劉表の争いに乗じ、さらなる飛躍を目指す。


▲物語の随所には、美しいムービーが盛り込まれている。

ゲームの基本的な流れを把握しておこう

物語は戦略画面で表示されるいくつかの勝利条件のうち、1つを達成することで分岐し、進んでいく（条件が1つの場合もアリ）。その間には戦闘や軍団の編成など、さまざまな戦略の判断が求められるのだ。ここではその流れを簡単に解説していこう。

ゲームの流れ

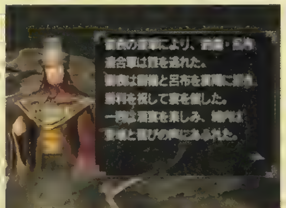
君主選択 → 強制戦闘（チュートリアル） → 一、ストーリー展開 → 二、戦略画面 → 三、戦闘 → 勝利条件達成（一〜勝利条件達成を繰り返し）



▲3人のうち誰を選ぶかによって物語は大きく変わってくる。

一、まずは物語を把握

物語が進むと、ストーリーがムービーやテキストで表示されていく。ストーリー分岐によっては、呂布と劉備の同盟など、このゲームオリジナルの設定で物語が展開されることがあるので、注目しよう。


▲史実と違う道を進むと、物語は思わぬ方向へ。上は劉備・呂布・劉表の連合!?

二、戦略を練り軍団を強化

戦略画面で行うことは、人材の発掘と軍団の編成、移動など。これらを指示して、規定ターン数以内に勝利条件を達成するのが目的となる。ちなみに、戦略画面で敵味方の軍団が衝突すると、下の戦闘画面へ移行する（最大で2軍団VS2軍団）。



◀▲在野武将や敵軍団の位置はこまめに確認すること。

三、〝戦法〟を駆使して戦いに勝て

敵味方の軍団が雌雄を決する戦闘画面。マップは16×16の正方形で構成されるが、同じ戦場でも複数のマップのパターンが用意されており、戦うたびに違う地形となる。地形によっては使用できない戦法もあるので、注意しておこう。




◀▲戦法を使いこなし、連鎖を発生させるのが超重要！

劉備編序盤シナリオチャート

劉備編の序盤は曹操軍との戦闘（チュートリアル）から始まり、図のように進んでいく。次の戦闘へ進むための条件はカッコにあるとおりだが、それぞれ規定ターンが設けられているので注意が必要だ。

・桃園の誓い（オープニング）
↓
・曹操軍撃退戦（強制戦闘）
↓
・劉備徐州牧となり呂布に小沛を譲る
↓
・呂布と戦うか同盟するか？

（分岐条件：呂布と交戦）
・呂布に攻められ曹操と同盟する ／ ・呂布と戦闘開始 曹操と同盟する
↓
・呂布との戦い
（勝利条件：呂布勢力を滅亡させる）
↓
・劉備荊州へ向かう　関羽の千里行
↓
・曹操の南下を防ぐことに
（勝利条件：2ターンが経過）
↓
・劉表が死んで後継者争いが起こる

（分岐条件：呂布と同盟を結ぶ）
・呂布と同盟が成立する
↓
・袁術との戦い
（勝利条件：袁術勢力を滅亡させる かつ宛を支配下に置く）
↓
・呂布が荊州を奪い、劉備は宛に逃れる
↓
・呂布との戦い
（勝利条件：新野を占領する）
↓
・呂布が同盟を求めてくる

〝戦法〟基礎知識

1つの戦法は1度の戦闘で1回しか使うことができない。敵を倒したときに回復することもあるが、トドメを刺した武将の1つの戦法しか回復しない（どれが回復するかはランダム）ので、過信は禁物だ。基本的には、連鎖以外で無闇に戦法を使うことは避けたほうがいい。ただし、「督戦」や「激励」など、味方の戦意を上げる戦法は早めに使うのがベスト。誰の戦意を上げておくかも、あらかじめ決めておくといいだろう。

乱世を勝ち抜くための2大システムを解説!

このゲームで最も重要なのは、戦略と戦闘という2つのポイント。ここではその2大システムで、どのようにプレイしていけばいいかを解説していこう。

戦略

軍団の礎を築き次なる戦いへ挑め

戦略画面で重要なことは、いかに強い軍団を作るか、という点に尽きる。このゲームでは能力値よりも、その武将がどんな戦法を持っているかが重要なので、人材獲得の際には、能力値よりも習得している戦法に注目しておこう。



▶軍団数は支配都市数に比例する。未統治都市の占領も積極的に！

一 友好武将を使って、在野武将を迎え入れる

在野武将を配下にするには、各武将に設定されている友好武将を使者に任命して、在野武将のいる都市まで連れて行けばOK（軍団に在籍しているならその軍団ごと移動してもいいが、使者のほうが移動範囲は広い）。友好武将と同じ都市にいれば、次のターンに高い確率で仕官してきてくれるのだ。なお、敵の都市にも使者を派遣できるが、ランダムで使者が発見され、追い返されることも。その場合は、あきらめずに何度も使者を送ろう。



◀友好武将を訪ねて、在野武将が自分から仕官してくることもある。

二 軍団作成のポイントを伝授

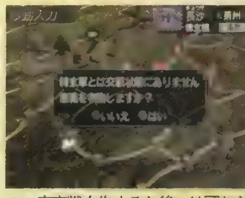
軍団は軍団長候補（なれる武将はあらかじめ決まっている）がいて初めて編成できる。軍団に参加できるのは、軍団長以下、軍師と一般武将2名の計4名だが、最大軍団数と参加武将数は自国の規模によって決まってしまう。そのため、空いている都市があれば、軍団を派遣して占領しておくように。また、本作で重要なのは能力よりも戦法。軍団編成時はどの武将がどんな戦法を持っているか考えつつ、下で紹介している戦法を持つ武将を起用しよう。また、戦闘には1度に2軍団が出陣可能。常に2軍団単位で行動しよう。



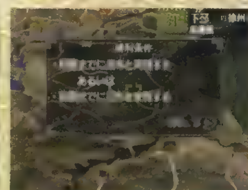
▶武芸値が高いにこしたことはないが、それよりも連鎖しやすい戦法があることが重要。

三 どの勝利条件を達成すべきか?

複数表示される勝利条件は、どれを選んでも問題はない。ちなみに、前ページの劉備のチャートなら左側へ進むと史実に近い形で、右側に進むとオリジナルの物語が進行する。史実通りに物語を進めたいなら、史実に準じた勝利条件を目指そう。ちなみに、分岐によって仲間になる武将が変化することもある。



▲一度宣戦布告すると後へは戻れない。戦いを挑む相手の選択は慎重に。



▲規定ターン数ぎりぎりまで粘り、戦力を充実させてクリアしよう。

戦闘

"戦法連鎖"を使って戦闘を有利に進めろ!



▶戦意は行動順だけでなく、特性にも関わる要素。戦法などで早めに上げておくと戦いが有利になる。

戦闘は1日1ターンの計30日で行われるが、ターン内の行動順は各ユニットの戦意によって決まる。まずはこの戦意を上げるようにしておこう。そして、最も重要なのが、戦法を連続してつなげる"戦法連鎖"。そのメリットは右に示しているが、なかでも見逃せないのが「敵武将の捕縛」だ。捕縛できる可能性は連鎖数が上がるほどアップし、捕縛に成功するとその武将は必ず配下になる。戦力のアップはもちろん、在野の友好武将獲得にもつながるので活用したい。

"戦法連鎖"のメリットとは?

- 発動中の味方の損害はない
- 連鎖数が上がるほど威力も上昇
- 敵武将を捕縛できる(三撃以上)

戦法連鎖で重要な3つのポイントをチェック

POINT 1 連鎖に適した"戦法"とは?

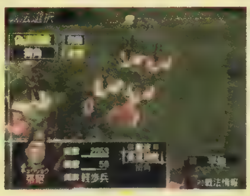
連鎖に組み込むのに最も便利な戦法は、「挑発」や「陥穽」など、離れた敵を引き寄せるもの。中盤戦以降では必須の戦法となるので、これらの戦法を使える武将は必ず戦闘に参加させておくべし。また、「援護」や「後詰」なども連鎖に組み込みやすいので使っていこう。敵が複数いるときは、弓隊による火矢や「乱射」も効果的だ。



◀「挑発」で離れた敵を引き寄せ、ほかの部隊で攻撃するのが基本！

POINT 2 慣れないうちは「連環」を使おう

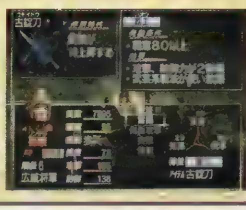
軍師のみが使える「連環」。これは、作戦の予約のようなもので、ほかの味方武将が戦法を発動させたとき、自動的に軍師の戦法も同時に発動するというもの。連鎖を作りたいときに非常に便利だが、対象の敵武将の順番時に、連環を消されることもある。連環時は行動順を確認しておき、味方武将が早めに戦法を発動できるようにしておこう。



◀連環で敵の動きを止められるが、その敵にほかの武将の作戦は使えなくなる。

POINT 3 特性を利用して戦法を使い放題!

各武将には「一騎当千」や「鬼謀」など固有の特性が設定されている。特性は、戦意が80以上になる、味方武将が撃破されるなどの条件で発動。一部の戦法が使い放題になるなどの効果が得られるのだ。とくに、戦法が使い放題になる「英雄」「策士」「万人敵」「奸雄」などの特性を持つ武将は、早めに戦意を上げておくと戦闘が有利になる。



◀武芸系戦法が使い放題になる「覇王」。さらに攻撃、防御力も20%増加する。

Check! 序盤戦では三～五撃狙いで

序盤のうちは使える戦法も限られており、いきなり大連鎖を組むのは難しい。敵も4部隊程度しか参加しない場合が多いので、無理に大連鎖を狙わず、敵武将を捕縛できる可能性がある三撃程度を目安に戦っていこう。捕縛を狙うべき敵武将は、役に立つ戦法を持つか、友好武将が多い武将。ちなみに、敵君主や一部の武将は捕縛できないが、連鎖で倒すとアイテムが入手できることも。



▲役に立つ戦法を持つ武将は優先的に捕縛しよう。三撃では逃げられることも多く、目標は五撃。

Check! 中盤以降は一発勝負!

ゲームが進むと敵も強くなり、さらに条件達成のために何度も戦う必要が出てくる。そこで、戦闘では「挑発」や「陥穽」を使って大連鎖を組み、一発で敵の大将を倒してしまおう。その戦闘は無傷のまま終了するし、大将を捕縛できれば軍団長候補が手に入るからだ。軍団長以外の有能な武将を捕縛したいときは、勝利条件をいつでも達成できるようにしてから狙うのが安全だ。



▲味方全員が連鎖に参加するのが大連鎖の基本。戦法は戦意順に発動するので、配置には要注意！

"戦法"基礎知識

連鎖を発動させるには、最初に戦法を発動させたあと、そのほかの武将も戦法を発動できる状態でなければならない。どの戦法なら連鎖に組み込めるのか、各武将の戦法欄を確認しておこう。また、「側面攻撃」など特定の方向が発動条件になっている場合は、攻撃対象である敵武将の向きも重要となる。戦法発動後に、敵の向いている方向がどうなるのかも頭に入れておく必要があるだろう。なお、連鎖には「督戦」など、敵にダメージを与えない戦法も使える。

PS2 ACT

メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ

名&迷場面が大集合! 第2回戦場写真コンテストの結果を小島監督のコメント付きで発表!!

発売中 ▶コナミ ▶¥6,800(初回限定版¥9,800) ▶MC2(80KB以上)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いや〜マジで笑った、笑った。たくさんの楽しい写真を本当にありがとう。こういう写真を撮るのって、意外と大変なんだよね。構想はカンペキなんだけど、被写体がうまく動いてくれなかったり。で、うまく動いてくれたときに限って写真を撮るタイミングがズレたりして……。みんなの努力とがんばりに乾杯って感じ! なお次回作(?)が発売されたときには第3回を開催する予定なので、またよろしくね。それじゃ!! (DPS『MGS2』攻略班)

第2回戦場写真コンテスト 選考結果発表!!

本誌記事で募集した第2回戦場写真コンテストに、たくさんのご応募ありがとうございました。今回は応募総数約400点の中から、大賞と優秀賞、そして各部門賞に輝いたイカス写真を小島監督の寸評を添えて紹介しよう!

小島監督の総評 監督の目から見たコンテストは?



全体的にレベルが高かったですね。単なる思いつきを越えて凝った作品を考えてくれた方が多く、開発者としてうれしいかぎりです。唯一残念だったのは、定番系のカッコイイ写真が少なかったことでしょうか。WEBではまだ募集していますので、これらの入賞作品を参考に、力作を送ってください。

部門1 戦場写真大賞

シリアス系からお笑い系まで、ゲーム中の決定的瞬間を撮影した写真を募集した部門。大賞、優秀賞、各部門賞の全11点の写真を紹介しよう。

大賞 最優秀作品



DOSUKOI!!!!! 兵庫県:山本涼童さん



小島監督よりひとこと
写真のよいところは通常では気づかない一瞬の動きが撮れるところだと思うんですが、これはまさにそうですね。

【編集部評】敵兵の起きあがりの一瞬をこういった形で撮影するとはオドロキ! タイトル、敵兵のポーズ、背景の炎、その3つが完璧にマッチしていて◎。

優秀賞 準大賞作品



命 長野県:町田健二さん

【小島監督評】ネーミングと撮影するタイミングが絶妙な写真ですね。「DOSUKOI!!!!」と、どちらを大賞にするか最後まで迷いました。

準大賞作品

胴上げ 香川県:田邊智大さん



【小島監督評】ヘリポートを利用した写真は多くありましたが、タイトルと構図のすばらしさでこの写真を選びました。撮るのが難しい1枚です。

入選賞 THE SOLDIER

兵庫県:山本涼童さん



【小島監督評】凝った写真が多いなか、シンプルな1枚ですが、数少ないカッコイイ写真ということで。

MGS平和賞 ベストカップル

岡山県:田村真圭さん



【小島監督評】同様の写真のなかで、サングラスをかけたり、敵兵と腕を組んだりと一番凝ってましたね。

技術賞 フナムシアート

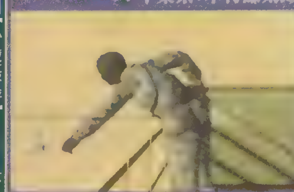
大阪府:木佐貫一郎さん



【小島監督評】うまく仕上げるのに何時間かかったのか知りたいですね。ある意味「敢闘賞」でもあります。

題名を工夫したら…賞 鳩を捕まえる敵兵

千葉県:木村謙太郎さん



【小島監督評】構図がすばらしく、イメージのふくらむ写真です。もう少し凝ったタイトルだったら……。

E3賞 E3

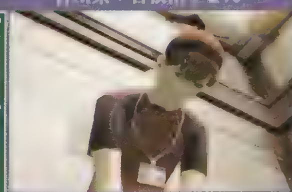
香川県:曽根浩平さん



【小島監督評】これはまさにE3(笑)。実際のE3の会場を撮影した写真に同じようなものがありそう。

ネーミング賞 マッサージ

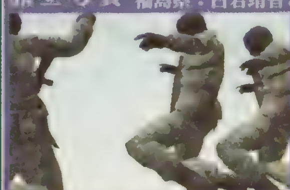
香川県:曽根浩平さん



【小島監督評】こちらもネーミングがバツグンですね。ホントはこれが大賞でもいいかなと思ったり(笑)。

愛と青春の旅立ち賞 ヒャッホー!!

福島県:白岩靖智さん



【小島監督評】同じ動きでも、撮り方で構図の中にドラマが生まれるという好例ですね。お気に入りです!

幻魔大戦賞 RED TIME

大阪府:羽田野勝徳さん



【小島監督評】タイトルに深い意味はありません(笑)。ヴァンプを愛する人ならではの1枚ですね。

いりまり読者さん! 受賞者へのプレゼント/戦場写真部門、連続写真部門の各大賞を受賞されたお2人には、小島監督のサインが入った特製『メタルギア』グッズをプレゼントしよう。どんなグッズが贈られるのかはお楽しみに! なおプレゼントの発送には多少時間がかかる場合があるので、あらかじめご了承ください。

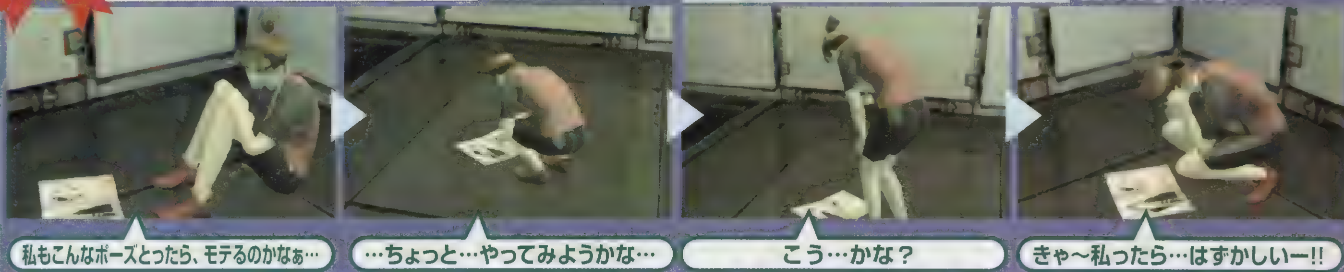
部門2 連続写真大賞

コマ漫画のように、セリフ付きで連続したストーリー性のある写真を募集した部門。小島監督が選んだ大賞と優秀賞の3作品を紹介しよう！

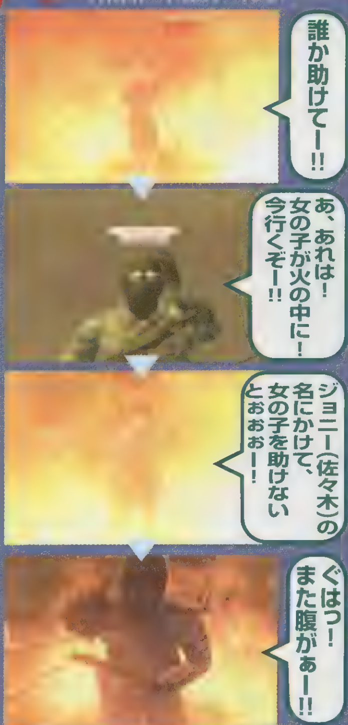
大賞 最優秀作品 大人への第一歩
沖縄県：喜瀬翼さん

小島監督よりひとこと
ある意味、これぞ『MGS2』の真髄でしょう。ゲームのコンセプトも選ぶ人のことも(笑)、非常によく考えられた作品です。

【[illegible]】[illegible]



優秀賞 ジョニー賞 がんばれジョニー
大阪府：木佐貫一郎さん



【[illegible]】[illegible]

優秀賞 オヤジゲー賞 ナンバーワン
香川県：田邊智大さん



【[illegible]】[illegible]

まだまだ楽しい作品がドッサリ!!

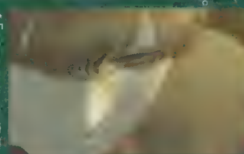
[illegible]さらなる力作を撮影して、今度は下記のWEBのほうに応募してみてほしい。



◀「影の実力者」：石川県／竹中雄一さん【編】ひれ伏し方がイイです。



◀「友との一時」：青森県／[illegible]さん【編】なんか楽しそう(笑)。



▶「KILL YOU」：東京都／竹内[illegible]さん【編】視線が怖い！



▶「[illegible]」：新潟県／[illegible]さん【編】え、マジ!?



◀「あれは何だ？」：東京都／[illegible]さん【編】[illegible]



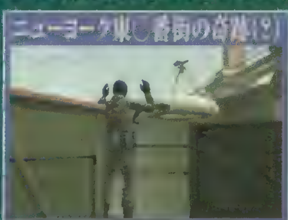
◀「殺すつもりはなかったんです」：沖縄県／[illegible]人さん【編】涙。



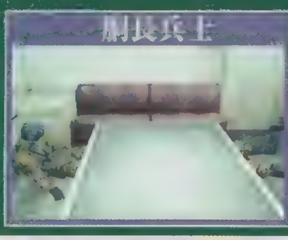
◀「トイレにて核(?)爆発！」：高知県／友田真文さん【編】これぞ連続写真って感じ。

番外編 DPS編集部&『MGS 2』制作チームの作品を紹介

『MGS2』制作チームとDPS編集部も、戦場写真コンテストに参加！ 戦場写真大賞用に写真を撮影したので2点まとめて紹介しよう。みなさんの評価は、いかがでしょうか？



◀DPS編集部の作品。宇宙から[illegible]ニケーションをはかろうとしている敵兵。さてその結果は…？



◀『MGS2』制作スタッフ・野尻真太氏（GBC版『ゴーストバベル』のディレクターでもある）の作品。これは不気味！

注目!! コンテストは継続中！

電撃オンラインでは引き続き戦場写真を募集中！キミの自慢の戦場写真を待っているので、ぜひ参加してみてほしい。またコナミのホームページでは、今回掲載できなかった作品を公開中。さっそく下のアドレスにアクセスして確認してみよう。

電撃オンライン
→http://www.mediaworks.co.jp/
コナミコンピュータエンタテインメントジャパン
→http://www.konamijpn.com/

ハリキリ読者さん! 本誌コンテストを終えて／今回のコンテストでは1人の人が傑作を数点送ってくれたケースが多かった。これがなんとも無念！ やっぱり誌面に同じ人の作品ばかりならぶのは不公平だしね。う～ん……、とにかくたくさん掲載したい作品があったけど、これだけしか掲載できなかったのが少々心残りなところです。

PS2 ETC

トロと休日

最終回となる今回は、200号記念企画「記念撮影DEひとりごっつ」の結果を発表!! 豪華賞品は誰の手に!?

発売中 ▶SCE ▶¥5,800 ▶MC2（1800KB）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回、結果を発表した「記念撮影ＤＥ ひとりごっつ」。ここでは紹介できなかった作品もあわせ、仕事抜きで大いに楽しませていただきました。どの作品からも『どこいつ』シリーズに対する愛を感じることができ、できれば全部紹介したかったくらいです。なかには１人で何作品も応募してきてくれた人もいて、まったく頭が下がるばかり。惜しくも採用されなかった方は残念でしたが、またこのような機会があればぜひリベンジしてください。（ＫＫ@）

涙の（？）最終回！ 特別企画

「トロキュー日記」&「ひとりごっつ」結果を大発表～!!!!

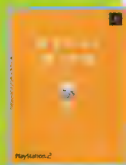


▲旅館のお風呂。これはプレイヤーの性別の設定によって、入れるのが男湯か女湯に分かれる。

『トロと休日』の魅力をお伝えしてきた「トロキュー日記」も、今回がいよいよ最終回！ 編集部オススメのお散歩スポットの紹介はこれで最後だけど、キミとトロでもっと「とある町」を回ってほしい。また、『トロキュー』ファン注目の募集企画「『トロと休日』記念撮影ＤＥひとりごっつ」の結果も大々的に発表！ 採用された作品は、思わず笑顔がこぼれるキュートなものばかり。栄冠に輝いた５作品は右ページに！

トロキューNEWS ファン待望の第2弾が発売中だよ！

現在好評発売中の「井上トロの愛と友情」、キミはもう読んでみたかな？ フォトストーリー形式の本で、トロとポケピたちが旅をしている。キレイな写真とトロがつづった文章が満載だ。心が温まること間違いなし。



◀ソニー・マガジンズより発売中！ ファンは必見！

今号のはいく
おすしねた
うみのなかで
おふろごっこ



「トロキュー日記」 最終回 港町&バー編

夜の港町でトロがドキドキ初体験!!

「とある町」にあるオススメスポットを、日記形式で紹介するこのコーナー。最終回となる今回は、ちょっと危険な香りが漂う夜の港町&バーを紹介するぞ。残念ながら、詳しい場所はヒミツ。ヒントは〝旅館のすぐ近く〟だ。ここも、訪れた時間によってイベントが大きく変化するので、何度も足を運んで探索してみよう。



港で夕日を見たあとはアダルトなバーで大さわぎ！！

◀ノドを鳴らしてビールを一気飲みするトロ。え!? トロってお酒を飲んでいいの？ トロの謎は深まるばかりだ。

① 港に行く途中のフシギなお店

この町に滞在してずいぶんたつけど、ずっと気になっている場所がある。港近くの路地にある１軒の建物。「スナックひかり」と看板に書かれたあのお店だ。店の前を通るのはいつも昼間なので、営業しているのをなかなか見ることができない。今日も気になる看板を横目に見ながら、路地の先の港へと向かう。今日のお散歩コースは海沿いの国道ルート！



◀いつだって準備中。もしかして、これがウワサの大人の店なのか!?

② 海風に誘われて…景色をCHECK！

海沿いの堤防にそって歩きながら道ばたを調べると、いろいろなものが発見できる。小型の船や漁の道具を入れておく倉庫、汚れた水槽などありふれた物ばかりだけど、ずっと海を知らなかったトロには珍しいらしく、しきりにチェックしてはうれしそうにはしゃぎ回っている。やがてトロが、対岸に美しい灯台を発見。やっぱり夜になると光るのかな？



◀平和な漁港での休日を楽しむ僕とトロ。感傷的にもなっちゃうね。

③ 夕日に染まった景色に２人でうっとり！

楽しい時間はあっという間に経過する。気づくと夕日が海面にさしかかり、辺りの風景を真っ赤に染め上げていた。その美しさに言葉を失って、ぼう然と立ち尽くす僕とトロ。ボーっと海を眺めていると、僕たちはあと何日こうして休日を楽しめるのかと、つい考えこんでしまう。やがて完全に日が沈んだので、今日はもう旅館に帰って休むことにした。



◀夕日に感動したトロのセリフがこれ。確かに味噌汁も赤いけど…。

④ 夜のバーで飲めや歌えの大宴会～～!!

旅館への道を急いでいると、不意に明るく光る看板が。「スナックひかり」…、なんと今晩は営業していたのだ。興味津々でお店に入ると、そこでは優しくて美人のお姉さんが僕たちを迎えてくれた。お店の雰囲気は最高だけど、飲み物のメニューがお酒ばかりなのには閉口した…。トロは平気な顔をしてビールを飲んでいたけど、大丈夫だったのかな!?



◀ビールについて熱く語るトロ。意外とオヤジだね、トロ……。

電撃PS200号記念特別募集企画

『トロと休日』記念撮影DEひとりごっつ 結果発表!!

お待たせしました！　電撃PSの記念すべき200号達成にあわせて募集中だった、特別企画「記念撮影DEひとりごっつ」の結果を発表！　多数の応募作品のなかから、見事栄冠に輝いたのははたして――。

多数の応募者のなかから選ばれたベストof記念撮影を発表!!

旅行や休日をテーマにした実際の写真や、『トロキュー』内で撮影した記念写真のデータを募集して、ベストof記念撮影を決定するこの企画。採用者には豪華トログッズが贈られるだけあって、多数の応募が殺到したぞ。厳正なる審査の結果、見事栄冠に輝いたのは以下の5作品。どれもユニークなものばかりだ。さっそく紹介しよう！



◀見事、選ばれた応募者にはプレゼントを送ります！写真以外の物もあるのだ！



SCE広報
湧永さん

トロたちとかけがえのない友だちに

全国から応募いただきありがとうございます。『トロキュー』はお話をたくさんすればするほど楽しみが増える"お話し"ゲームです。学校や会社での親友のように、ポケピはあなたの最高の友だちになってくれます。トロとおしゃべりをして、かけがえのない友だちになって下さい。

1 「トロのひとりごっつ」部門
旅先などで撮った写真

この部門を制したのは生トロ!?

「トロのひとりごっつ」部門でトロ賞（＝グランプリ）に輝いたのは、愛知県の樋口忍さん。彼女の応募作品に写っていたのは、なんと巨大な生トロ。それもそのはずで、この記念写真は先日名古屋で行われた「どこでもいっしょ祭り」の模様を撮ったもの。トロの見事な貫禄勝ちといえる。また、同部門のポケピ賞は、新潟県のちびともさんが受賞した。ある縁日の風景で、露店で売られていたひよこの群れを激写したようだ。



◀ちびともさんは、ほかにもおもしろい写真をたくさん送ってくれたのだ！

トロ賞　樋口 忍さん　愛知県（29歳）

名古屋で先日開催された「どこでもいっしょ祭り～名古屋～」の会場にて撮影した作品。やっぱりトロが一番!?



たくさんのともだちが
いっぱいきてくれて
とっても　たのしかったのニャ♥
でも　でも　もっと　もっと
みんなとなかよくしたいのニャ！

ポケピ賞　ちびともさん　新潟県（？歳）

新潟県・上越市高田公園で撮影した写真。ひよこたちって、小さくてあったかくてとってもかわいいよね。

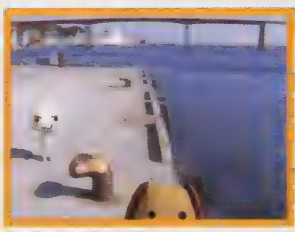


ひよこって
そらをとぶって
ニュースでいってたニャ
でも
とんでいるのを見たことないニャ～

2 「トロとの思い出」部門
ゲーム中に撮影した写真

ユニークな記念撮影が満載!!

この部門では、トロ&ジュンの華麗なる一瞬をとらえた兵庫県の平野香織さんが、見事トロ賞を受賞した。記念撮影はシャッターを切るタイミングが難しく、しかもランダムで予期せぬ人物が写っていることもあるので、なかなか思いどおりの写真が撮れない。にもかかわらず、トロとジュンの偶然の共演を逃さずシャッターに収めた平野さんの手腕（運？）は、お見事のひと言に尽きるね。続く2人の写真も要チェック！



◀ここぞという瞬間にパチリと1枚。簡単なようだが、これが意外に難しい。

トロ賞　平野香織さん　兵庫県（18歳）

タイトル「すごっ」



コメント　タイトルこそシンプルだが、これは狙って撮れる写真ではない。偶然が生み出した奇跡の一瞬（笑）に脱帽［編集部］

ポケピ賞　もんもんさん　大阪府（11歳）

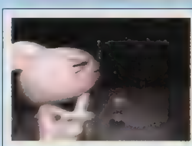
タイトル「雑貨屋の前」



コメント　「かべかと思ってました」という本人のコメントが編集部内で妙にウケて、見事受賞！　［編集部］

ポケピ賞　ムーミンカヘルさん　埼玉県（24歳）

タイトル「君には かなわないな」



コメント　トロを写したはずが、なんとジュンのジャンプ中のシーン。思わずビックリ!!［応募者・談／一部省略］

全国からたくさんのご応募、本当にありがとうございました～!!

PS2 SLG

エイジ・オブ・エンパイアII エイジ オブ キング

資源の確保から戦争まで、『AOE』の基礎をくまなく解説！ 戦略戦術を身につけて、文明の覇者を目指せ!!

2月14日発売 ▶コナミ ▶¥6,800
▶MC2(580KB)、通信対戦時2人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本作のおもしろさの真価は通信対戦にあります！ みなさんぜひとも、知らないプレイヤーとのガチンコバトルに挑んでください。ＤＰＳの攻略では、対戦を主眼においてそのノウハウをレクチャーしていこうと思います。攻略第１回の今回は、基礎的な部分を紹介。文明ごとの方針や、上級戦術は次回攻略予定です。１人用のランダムマップなどで修行を重ねて、上達に励んでください〜。
（ウドンスキー）

攻略第1回 文明戦争を生き抜くための3つのポイントを攻略!!

本作では、リアルタイムに刻々と変化する状況に合わせ、内政や戦闘の的確な指示が求められる。ポイントとなるのが、①：資源の確保、②：時代の進化、③軍備の充実。なかでも、資源の確保は最優先項目。大量の資源を確保することで、素早い時代の進化と強力な軍隊の編成が可能となるのだ。また、資源の確保や軍備の充実には多くの町の人も必要となる。暗黒の時代には20人、領主の時代には40人、城主の時代以降は50人程度を目安に町の人を増やしていこう。



◀町の人には、常に資源の確保を指示。こまめに町の人の状態をチェックしよう。

Point1 資源確保 常に資源を集め、富国強兵目指せ!

資源の優先順位は、食料→木→金→石。特に暗黒〜領主の時代は、町の人を増やすために食料を、建物を建てるために木が大量に必要になる。金や石を採掘する町の人を2〜3人ずつ派遣したら、残りの町の人はすべて食料と木を集めよう。

木 建物を建てるための必需品



木は建物の建築や、弓兵などの軍事ユニットを生産する際に消費される。全時代を通じて必要となる資源なので、暗黒の時代から町の人を10人程度使って伐採していこう。森の近くに伐採所を造ると木の伐採が容易だ。

主な入手方法
- 木を伐採
- 市場で購入

食料 ユニットの生産に不可欠な最重要資源



町の人や軍事ユニットの生産に不可欠な資源。暗黒の時代当初は町の中心の近くにいる羊を狩り、すべて狩り終えたら、漁船で漁をするか、畑を作成しよう。暗黒の時代から、町の人を20人前後使って作業するのが目安。

主な入手方法
- 羊や鹿を狩る
- 魚を採る
- 畑で生産
- 市場で購入

金 城主の時代以降は大量に必要!



主に、弓兵や騎士などの軍事ユニットの生産に必要。強力な軍隊を編成するには不可欠な資源で、軍隊を編成する時期に合わせて採掘しよう。なお、金鉱の数は限られている。敵に金鉱を奪われないよう注意すること。

主な入手方法
- 金鉱で採掘
- 市場で他の資源を売る
- 市場同士の交易

石 壁、城の建築に使用。入手は後回しで!



壁、城、城門といった石造りの建築物を作成するのに消費する。序盤は最初から持っている石だけでも十分だが、城の建築が可能になる城主の時代には必要。領主の時代終盤ごろには、町の人を3〜4人使って採掘しよう。

主な入手方法
- 石を採掘
- 市場で購入

Point2 時代の進化 進化によって、より強力な文明に発展!

時代の進化によるメリットは、新たな建築物、軍事ユニット、テクノロジーが選択可能になること。進化には進化コストが必要になるが、上記のメリットはかなりオトク。町の人や軍事ユニットを適度に生産しつつ、進化コストがたまったら、すぐさま次の時代への進化を果たそう。なお、各時代では、下記の進化条件に必要な建築物を優先的に建てつつ、人口に合わせて家も増やしておくこと。

各時代の進化条件

時代	進化コスト	進化条件
暗黒の時代	—	最初の時代。進化条件はなし
領主の時代	食料500	伐採所や粉引き所など、暗黒の時代の建物を2つ建てる
城主の時代	食料800＋金200	鉄工所や市場など、領主の時代の建物を2つ建てる
帝王の時代	食料1000＋金800	城主の時代の建物を2つ建てるか、城の作成

常に敵の時代を上回ろう!

敵文明との戦いに勝利を収めるには、より多くの資源の確保、強力な軍隊の育成が不可欠。そして、それを実行するには時代の進化が必須となる。常に敵よりも先に時代を進化していくことで、戦いを有利に進められるのだ。進化の目安は、暗黒→領主はゲーム開始から12〜15分後、領主→城主は20分前後、城主→帝王は25分前後。特に対人対戦時には、進化のスピードは戦いの明暗を分ける大きなポイント。1人用のモードで何度も内政の練習をして、素早い進化を身につけよう。



◀素早い進化＝素早い資源の確保。常に町の人に指示を出して、左項を参照に各資源を集めていこう。



▶先の時代の軍事ユニットは、前時代の軍事ユニットよりも圧倒的に有利。最新兵器で敵を圧倒せよ！

Point3 戦 争 大軍を編成し、敵を圧倒せよ!!

敵文明への攻撃には、敵の内政をジャマするためと、敵を滅ぼすための2つの目的がある。暗黒〜領主の時代には前者を、軍事ユニットが強力になる城主〜帝王には後者を目的としよう。下の表を目安に軍隊を編成し、攻撃をしかけよう。

各時代のオススメ軍隊編成

時代	軍隊編成と戦略目標
暗黒の時代	必要なし。町の人でも十分戦える
領主の時代	弓兵×5〜8、散兵2〜3程度。敵文明に攻め込み、内政中の町の人を狙うべし
城主の時代	弓兵×10、槍兵×5、騎士×4程度。町の人を狙いつつ、破城槌で建物を破壊！
帝王の時代	上の編成数をさらに増やす。さらに破城槌、遠投投石器を投入して、敵全滅を狙う

CHECK 索敵は早めに行っておく

敵文明の本拠地や、金鉱、石の場所を確認するためには索敵が必須となる。索敵には、最初から用意されている斥候を使うと便利。まずは自文明の本拠地周辺を索敵して、羊や森、金鉱などを探し出しておこう。その後、敵文明の本拠地を探して、斥候をマップの各所に走らせるのだ。



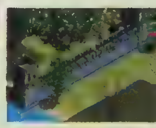
◀早い段階で敵文明の場所がわかっていれば、その後の[illegible]

防御塔、城を活用せよ!!

防御塔や城といった軍事建築物は、序盤〜中盤の戦いにおいてかなり強力。採掘所や伐採所など、敵に狙われそうな場所にはあらかじめ建築しておくと安全だ。右は軍事建築物のオススメ設置場所。



◀敵の採掘所や伐採所の近くに防御塔、城を建築するのも非常に有効な作戦だ。



壁
◀敵の進攻ルートをさえぎるのに最適。浅瀬や森の隙間など、敵が攻めてきそうな場所に建てよう。



防御塔
◀比較的安価で、強力な軍事建築物。森や金鉱の近くなど、重要なポイントに建てよう。



城
◀高価だが、超強力。自文明本拠地の近くに建てるか、敵本拠地の近くに建てて前線基地としよう。

町の人も戦争に参加させる

敵本拠地の近くに、戦士育成所や防御塔といった軍事建築物を建て、前線基地とするのは有効な戦法。敵文明に攻め込む際には町の人を連れていき、どんどん軍事建築物を前線に建てていこう。また、町の人は破城槌や遠投投石器といった兵器系の軍事ユニットの修理も可能である。

PS AVG

チョコレート♪キッス

いよいよ発売間近に迫った『チョコキス』！　9人のヒロインの攻略ポイントをチラリと紹介!!

2月14日発売　▶デジキューブ　▶¥3,800　▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

こういうゲームを担当してココに書くことといったら、どのキャラが好みか？　しかないじゃない（笑）。うーん、綺羅と冴子と弥生と結花をイイとこどりした感じが理想なんですけどね！　クールでちょっと小悪魔ちゃんで、サッパリサバサバした性格ながらもじつは情熱的……というやつです（よくばり）。でもこうなってくると、全員徹底的に攻略しないと気がすまない！　ギャルゲーの主人公くんは大変です（？）。（犬くん）

発売直前！ ゲーム序盤を先行攻略!!

ある事件をきっかけに、女子校へ通うことになった主人公。この夢のような環境で、９人のヒロインからチョコレートをもらうために大奮闘する！　そんな設定の本作は、選択肢の正解に迷わされることが多い。この攻略を読んで、あの子のハートをしっかり射止めよう！

基本中の基本!! 女の子からチョコをもらう必勝法！

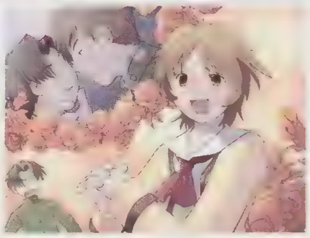
１日の中で、女の子に会える回数は限りがある。だから、どの子にもいい顔をする八方美人的な攻略は避けるのが賢明。あとは、選択肢で機嫌を損ねないようにしよう。

ワンポイントアドバイス

- 会いに行くだけでも効果アリ!
- 選択肢で関心度アップ!

◆ゲーム序盤の攻略法と、正解のわかりにくい選択肢を女の子ごとに解説!!◆

今回はゲーム序盤の１月24日までを、キャラごとに攻略していく。基本的に、意中のキャラに会うことと選択肢でミスらないことが重要だが、どのキャラも選択肢の正解がわかりにくく、なかなか思うように攻略できない。以下で攻略の指針を解説するので、参考にしてほしい。



◀物語が進むほどに、イベントCGを見る機会も増える！



椎名麻里絵　主人公とは幼なじみなので攻略しやすそうだが……!?

ゲーム開始直後まっ先に登場し、幼なじみとして話も弾んでイイ感じ。しかし、そうやすやすと恋愛感情へ発展させられないのが女心の難しいところ。選択肢による関心度（内部パラメータ）のアップ率が低いため、ほかのキャラよりも多めに会ってポイントを稼ごう。

特徴的な選択肢　１月23日以外は毎日どこかしらで会えるので、必ず会いに行ってポイントを稼いでおこう。選択肢は、正直な返答をしつつも冷たい態度になるような答えを選ばないこと。



九条弥生　とにかく音楽好きでポジティブな女の子！

16日の放課後、主人公が軽音楽部の部室でギターを弾くシーンで「へたっぴ」の言葉とともに初登場。音楽をたしなむ主人公に興味があるようだが、弥生自身のギターの腕前は……。そのへんにフォローを入れつつ、音楽を通じて仲よくなっていこう！

特徴的な選択肢　音楽に関しては真剣なので、親身になって答えてあげること。弥生自身も未熟者なのを自覚しているため、18日の放課後で「そっくり真似する所から始めれば？」と答えるなど、正直さも必要。



九条御子　小さくてけなげで……。ボブカットもキュート！

家出している姉（弥生）を実家に戻してもらうため、主人公の力を頼りにしてくる。否定的な反応をすると、すぐ涙目になってしまうので要注意。１月17日以降、会う機会があったら欠かさず会うように。序盤で関心度を稼いでおけば、後半の攻略が楽になる。

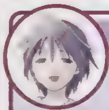
特徴的な選択肢　回りくどい言い方や、冷たい態度は厳禁。常に思いやりと優しさを感じさせる選択をしていこう。初期の関心度が低いので、親身になって接してあげるように。



天野安寿　ちょっと個性的な言動は天然？　それとも本当に……？

ハンパじゃない天使のなりきりっぷりを披露してくれる安寿。もしかして本当に天使なのでは？　と思えてくるほどだ。そのへんの事実は、きっとエンディングで明らかになる！　……はず。基本的に、彼女のペースに乗りつつも温かく見守ってやることが大切。

特徴的な選択肢　かなりの世間知らず（？）なので、彼女の行動をとことんフォローしてあげること。あとは彼女が天使であることをからかうような、不真面目な回答は避けるように。この２つを守って接していこう。



橘夏樹　結花とのからみでどう反応するかが攻略のポイント

最初のうちは、夏樹をしたってやまない結花がなにかとからんでくるので、夏樹の性格や本心がつかみにくい。さらに、初対面のイベントで主人公が失言してしまうため初期の関心度が低い。とにかくマメに会って、関心度を稼ぐ機会を増やしていこう！

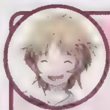
特徴的な選択肢　心の中では結花がファンであることを快く思っていない節があるので、それをフォローするような接し方を心がける。間違っても結花のペースにハマってはダメ。１人の女の子として接してあげよう。



入谷結花　じつはかなり賢い！　ナメてかかると敗北確実!?

１月24日までは結花のみのイベントが少ないため、序盤で関心度を上げるのが難しい。17日の放課後に発生する、結花からのクイズにすべて答えられるかが大きなポイントだ。中盤以降から、ググっと仲が急接近するタイプのキャラといえる。

特徴的な選択肢　会うだけでも少しばかり関心度は上がるが、序盤からスパートをかけたい人は、17日放課後のクイズにすべて正解する覚悟が必要。今回は答えを明かせないので、なんとか自力でがんばってほしい！



一ノ瀬紗智　恋のキューピッドというより……（汗）

他人の恋愛ざたとなると、口を挟まずにはいられないタイプ。案の定、麻里絵が主人公に脈ありと見るや、デートの約束をとりつけてコースまで指定する始末。ゲーム序盤は紗智狙いだとしても、彼女のキューピッド役になったつもりで行動するのがいい。

特徴的な選択肢　紗智も会いに行くだけで関心度のアップが望めるので、序盤のうちは「会うだけでもよし！」くらいの心構えでプレイしよう。選択肢は、なにげに紗智に気があるような答えを選ぼう。



香月冴子　撮りたい？　撮られたい？　その微笑みは危険な香り

登場は１月22日と、ほかのキャラに比べてやや遅め。したがって冴子狙いの人は、ゲーム開始後にほかのキャラの関心度を稼がないように注意。選択肢で正解を選んだときの関心度アップ率が非常に高いので、正解さえ選べれば攻略はさほど難しくない。

特徴的な選択肢　１月24日までのイベント（選択肢あり）が２回しかないため、序盤でイキナリ仲よくなるのは無理。会うだけでも関心度はかなり上がるが、選択肢で写真＆冴子に興味津々な答えを選ぶと◎。



藤本綺羅　大人の色気（??）に惑わされないよう注意!

顔相学とやらで人相から性格を見抜こうとするが、かなりアテにならない。ていねいな口調だが、どことなく言い回しが変で、そのことには気づかずいたってマイペース。初期の関心度はかなり高く、しかも会うたびに大きく上昇するので攻略しやすいキャラだ。

特徴的な選択肢　綺羅のみ、序盤では選択肢がない。つまり、会うだけで関心度がアップするというボーナスキャラのような存在なのだ。難しいことは考えず、彼女の妙な語り口調をじっくり楽しもう！

チョコ♪キス情報局

現在、全国のファミリーマートやスリーエフの店頭に設置されているKiosk 端末「e-tower」でオープニング曲のダウンロードサービスが実施中だ。MDを持参すれば、１曲¥350でダウンロードできる。また、キャラクターたちのデジタルフォト（こちらは１枚¥150）も同時に販売中だ。詳しくは以下のサイトをチェック！
http://www.spclink.com/mmk/

PS ACT

マーシャルビート

専用コントローラを手足に装着してプレイする、新感覚のフィットネスACTを大攻略!!

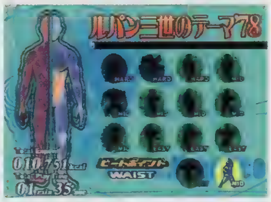
発売中 ▶コナミ ▶¥12,800（専用コントローラ同梱） ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

昔から体を使ってプレイするコナミの「ビーマニ」シリーズは好きでしたが、この『マーシャルビート』はその極めつけ。なにしろ専用コントローラで手足の動きを感知してしまうのだからハンパじゃありません。ちなみに本作は、テクニックを極めるというより、アクション俳優になった“気分”を楽しむのが正解。羞恥心を捨ててプレイすれば、ムチャクチャ楽しめることうけ合いです。香港のカンフー系映画を見たあとにでも、ぜひ。（KK@）

全12曲の習得技をマスターするポイント&隠し要素を大公開!!

このゲームでハイスコアをたたき出すためのコツは、曲ごとに用意されている“習得技”をマスターすること。楽曲内のコリオ（アクションのパターン）のほとんどは、この習得技が変化したものなので、最初に習得技の動きさえマスターしてしまえば、すぐにほかのコリオも習得することが可能だ。そこで今回は、全12曲（＋α）の楽曲にそれぞれ用意されている習得技に注目。その動きをマスターするためのポイントを紹介していこう。



◀楽曲ごとに用意されている習得技をマスターして、武道の型を極めよう。

曲名	習得技	ポイント
STOMP TO MY BEAT	正拳八連（せいけんはちれん）	やみくもに連打するのではなく、リズムに合わせて正確に
ORDINARY WORLD	飛鶴捶拳（ひかくすいけん）	基本は両腕左右の3連撃なので、リズムをつかめば楽勝だ
SKY HIGH	穿連虎撃（せんれんこげき）	リズムがやや変則的なので、曲に注目しながらプレイしよう
HOT LIMIT	双蛇嘗裏拳（そうじゃしょうりけん）	最後に2発撃つコリオと3発撃つコリオがあるので注意したい
17才	フェアリーファング	1・2・3・4という呼吸をつかめば、楽勝でクリア可能だ
TUBTHUMPING	胡蝶太極波（こちょうたいきょくは）	スローな動きが意外な難関。MBマスターの動きに注目
BOOM BOOM DOLLER	レイジングエンブレス	リズムに合わせてキレのいい動きを心掛ければカンタンだ
DAM DARIRAM	十字閻撃（じゅうじえんげき）	一撃ごとに動きを止めるイメージで手足を繰り出そう

RHYTHM AND POLICE

習得技 ドラゴニック ボイド

習得技のドラゴニック ボイドは、最初に右足を上げて（敵の攻撃を）ブロックしたら右のハイキック、そして右ジャブ➡左クロス➡右アッパーと続け右ハイキックをキメるコリオ。慣れないうちはハイキックの直後にバランスを崩してミスを出し、習得技ゲージが閉じてしまうことが多い。一連の動きを、決められるまで練習しよう。

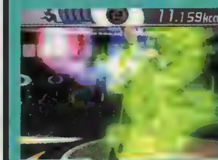


◀習得技が成功すれば派手な竜のエフェクトが!! 手足を激しく使うので難易度は高い。

THAT'S THE WHY (I LIKE IT)

習得技 バイパーストライク

下半身を中心に激しいアクションが要求される曲。習得技は、獲物を襲うヘビのように激しいコリオを繰り出すバイパーストライクだ。左ジャブ➡右クロス➡左アッパーときて、右バックキック➡右ストレートと続く。最後の2つの動きが異なる変則コリオも登場するので、動きの流れを覚えるまでは、まともにプレイできないかも!?



◀MBマスターの動きを目で追っていては間に合わない。動きを先読みして繰り出そう。

ロマンスの神様

習得技 舞飄龍撃（ぶひょうりゅうげき）

両腕を重点的に鍛える、激しいラッシュが要求される曲。習得技の舞飄龍撃は、右ジャブの2連打から一拍間を置き、右ローキック➡右バックハンド、さらに一拍置いて左手を前に出しフィニッシュを決めるという流れ。それぞれ単発で出すのではなく、MBマスターの手足の動きを研究して、流れるような連続アクションを習得しよう。



◀右バージョンを習得しても、左に切り替わると混乱は必至。とにかく練習あるのみだ!!

HERO

習得技 カート・クン・マイ・ダーイ

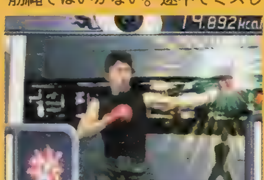
両手両足を駆使してプレイする曲。習得技であるカート・クン・マイ・ダーイは、タイミングがとりにくいが、慣れれば簡単に決められる。右ジャブの2連打から一拍間を置き、右ローキック➡右ヒジ撃ちを決めればOK（左バージョンもあり）。習得技は正拳八連以外、どれも左右逆バージョンが存在するので、両方マスターしよう。



◀曲のテンポが速いので、迷うより先に体を動かすのが基本。そのほうが上達も早い。

Check 全2曲の隠し曲の出現条件を大公開!

本作には最初からプレイできる12曲に加えて、全2曲の隠し曲が用意されている。出現させるためにはアタックモードを最後までクリアしなければならないので、一筋縄ではいかない。途中でミスしてしまう曲は、プラクティスモードでしっかり練習して、確実にクリアできるようにしておこう。以下で、隠し曲の攻略法も紹介する。



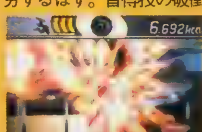
◀全12曲を連続でプレイするアタックモード。失敗は許されないのだ。

隠し曲その① dub－I－dub（ミラーモード）

出現条件◆アタックモードをクリアする

習得技 破衝鳳撃（はしょうほうげき）

難易度自体は低めだが、ミラーモード仕様（左右の動きが通常と逆）になっているので、コツをつかむまで苦労するはず。習得技の破衝鳳撃は、右払い➡左払い➡右払いときて一拍置き、最後に左手を突き出してフィニッシュを決めればエフェクトが飛び出すのだ。



◀動きの判定が通常とは逆（画面中央のMBマスターと同じ動き）なので、意外と難しいのだ。

隠し曲その② ルパン三世のテーマ'78

出現条件◆dub－I－dubの入ったアタックモードをクリアする

習得技 四神降臨（ししんこうりん）

アニメファンにはおなじみの名曲。細かい動きが多いので、アクションは正確に！ 習得技の四神降臨は、左ジャブの連打から一拍置いて、左ストレート、最後に右手を突き出してフィニッシュだ!!



◀これまでの習得技の集大成といえる四神降臨。エフェクトもハデなのでぜひ成功させよう!!

PS2 SPG

エキサイティングプロレス3

今回はスーパースターたちの必殺技、「Smack Down!」のすべてに、するどく迫る!

発売中 ▶ユークス ▶¥6,800 ▶MC2（4,173KB)

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

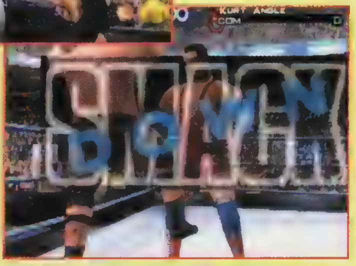
左下の囲みにもあるとおり、WWFの日本興行が決定し、その記者会見が行われました。で、しっかりと取材ってことで、ボクも行ってまいりました。いや、もうすごく感動ですね。ナマで見るスーパースターは、とてもかっこよかったです（陳腐な言葉しか出てこない）。で、開催は3月1日なんですが、なんとしても行きたいですね、ボクは。って、3月1日って、もしかしたら本誌のしめ切りと重なってるかも!? が、頑張らないと…。（うま）

スーパースターの必殺技「SmackDown!」の発動条件を大公開!

アメリカ最大のエンターテインメントプロレス団体「WWF」をモチーフにした『エキプロ3』がついに発売！ 今回は、一撃で相手に大ダメージを与え、なおかつ戦況を大きく変える、スーパースターの必殺技、「Smack Down！」の名前と、その発動条件をまとめて公開！ これを駆使すれば、より実際の「WWF」の試合らしく戦えるぞ。



◀オプションで「KO」の設定をONにすれば、一撃で相手をKOできるぐらいの攻撃力をもつようになる。追いつめられていたとしても、逆転勝利することもできる。有効に使おう。



▶敵からの「Smack Down!」をくらっても、そのロゴが表示されているときにL1ボタンを押せば、KOやGIVEUPにならずに済む。

「SmackDown!」発動条件

相手がA～Jの状態のときに、画面上の名前の右下の数字回数分発動か可能。アルファベットは下の表に対応。

A 正面グロッキー

相手が立ったままのグロッキー状態で、正面から攻撃を仕掛けるパターン。相手をハンマースローで投げている途中に×ボタンを押すことで、この状態に簡単に持ち込むことが可能。



B 背面グロッキー

相手が立ったままのグロッキー状態で、背後から攻撃を仕掛ける。この状態にするには、Aと同様の手順を踏んだのち、歩いて相手の背後へ。より多くダメージを与えておけば、確実だ。



C ダウン上半身

ダウンした相手の上半身で仕掛ける。相手をダウンさせるには、投げ技を使うのがベスト。相手を投げたあとに、自分が相手の上半身付近に立っているなら、必殺技発動のチャンス。



D ダウン下半身

ダウンした相手の下半身で仕掛ける。それ以外は、基本的にCの状態と同様に、投げたあとに、自分が相手の足元に立っているような投げ技でOK。相手をダウンさせてから使おう。



E ダウン相手にトップロープ

相手がダウンしているときに、トップロープの上に上っているときに発動可能。やり方としては、コーナーポストの近くで相手を投げ、ダウンさせたら、△ボタンで上るように。



F 正面コーナーダウン

コーナーポストに相手をもたれかけさせた状態で発動可能。やり方としては、相手をコーナーポストに向かってハンマースローするのが簡単。なるべくリング中央で行うように。



G 背面コーナーダウン

コーナーポストに相手をもたれかけさせた状態で発動する。自分がコーナーポストを背にした状態で、相手をコーナーポストへハンマースローすることで、この状態に持ち込める。



H コーナー下ダウン

相手がコーナーポストの下にしゃがみこんだ状態で発動する。この状態にするには、まず相手を正面コーナーダウンにすること。それから相手にひたすら打撃を当てれば、簡単だ。



I ロープダウン

相手がロープにからまった状態で発動する。この状態にするには、相手をロープ際に追い込んで打撃を当てる。そのためには、一度ロープ際で相手をダウンさせてから引き起こそう。



J 立ちグロッキー相手にトップロープ

相手が立ちグロッキーのときに、トップロープに上ることで発動する。まず、相手にたくさんダメージを与えておき、ハンマースロー中に×を押し、グロッキーになってから上ろう。



SmackDown!一覧表

選手名	技名	条件
Albert	ボルドーボム	A
	スピニングパンケーキ	A
Big Show	ファイナルカット	A
	アリウープ	A
Billy Gunn	ワン&オンリー	B
	フェイマサー	A
Bradshaw	クローズラインフロムヘル	A
	ナゲステパワーボム	A
Bubba Ray Dudley	ダイヤモンドカッター	A
	ホウリナゲパワーボム1	A
Chris Benoit	クロスフェイス	A
	スイチョクラッカヘッドバット	E
Chris Jericho	ライオンサルト	C
	ウォールオブジェリコ1	A
Christian	アンプリティアー	B
	リバーストルネードDDT	F
Crash	クラッシュブルドック	G
	DDT2	A
Dean Malenko	タイガー&テキサスクローバー	A
	テキサスクローバー2	D
D-Von Dudley	スイチョクラッカリバースDDT	B
	パイルドライバー1	A
Eddie Guerrero	フロッグプレス	E
	ラソフロムエルパソ	A
Edge	バズキラー	A
	ダウンワードスパイラル	A
Faarooq	ドミネイター	A
	コウカクドスパインバスター	A
Hardcore Holly	アラバマスラム	A
	ファルコンアロー	A
Ivory	サモアンドライバー	A
	スマックダウンスラップ	A
Jeff Hardy	スワントーンボム	E
	ジェフツイストオブフェイト	A
Kane	ケインチョークスラム	A
	ケインフィニッシュパワーボム	A

選手名	技名	条件
Kurt Angle	アングルスラム	B
	アングルロック	D
Lita	リタムーンサルトプレス	E
	マットツイストオブフェイト	A
Matt Hardy	マットツイストオブフェイト	A
	ハーディーズレッグドロップ	E
Molly Holly	モーリーゴーラウンド	J
	ダブルリストアームサルト	A
Perry Saturn	3ハンドルFグラダンザー	A
	デスバレーボム2	A
Raven	レイヴェンエフェクト	A
	パーフェクトショット	A
Rikishi	バンザイドロップ2	H
	リキシドライバー	A
The Rock	ピープルズエルボー	C
	ロックボトム	A
Steve Austin	ストーンコールドスタナー1	A
	ストーンコールドスタナー2	A
Steve Blackman	ドウジメギロチンネックロック	A
	マーシャルアーツキック	A
Steven Richards	スティーブンキック	A
	ジャンピングパワーボム1	A
Tazz	タズミッション	C
	カタハジメ	B
Test	ビックブーツ	I
	テストパワーボム	A
Triple H	ペディグリー	A
	ペディグリー	A
Trish Stratus	ローブロー	B
	ショウテンキュウショキック	F
Undertaker	ラストライド	A
	アンダーテイカーチョークスラム	A
Vince McMahon	ファイナルブロー	A
	スタナー	A
William Regal	リーガルカッター	A
	リーガルストレッチ	D

電撃レスリングスクール Lightning Wrestling School 特別編

「WWF」が日本にやってくる!

日本でも地上波による放送が始まり、波に乗っている「WWF」。その「WWF」が、約7年10カ月ぶりに日本で興行を行うことが決定した！ しかも、来日するスーパースターのなかには、ロックやクリス・ジェリコ。さらにはダッドリーボーイズなどといった、トップスーパースターたちが名を連ねているのだ。今から開催日の3月1日が楽しみだ!!



▶先日行われた記者会見の模様。当日はゲームにも登場するクリス・ジェリコらも訪れた。また、VTRでロック様からも日本のファンへメッセージが届いた。



◀もちろん日本人スーパースターのTAJIRIも来日。数年振りの日本での戦いとなる。もちろん恋人[illegible]ーリーも一緒に来日することが決定[illegible]

PS2 A・AVG

零 ～zero～

攻略もいよいよ大詰め！　今回は、第二夜終盤から最終夜までの深紅の行動のすべてをチャートで追う!!

発売中 ▶テクモ ▶¥6,800 ▶MC2（1,800KB）

P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

怨霊には、今回紹介している霊以外にもランダムに出現する霊がいます。序盤の頃は、この〝ランダム霊〟に遭遇すると「ポイントが稼げてラッキー♪」とか気楽に考えていましたが、終盤になるとほかの霊とセットで出現したりするのでハッキリ言って苦痛でしかありません。とくに、第三夜に頻繁に出現する「さまよう僧の霊」は異常に強いので、戦わずに逃げたほうが無難です。まぁ、話のタネに1回くらいは戦ってみるのもアリですが。（りょう）

ストーリーモード最終話までをチャート＆データで一気に攻略！

前号では、第二夜中盤の桜のある中庭で「首を吊る女の霊」と戦ったところまでを解説した。今回は、その続きとなる第二夜終盤から最終夜までを一気に攻略する。難所となる怨霊とのバトルについても解説してあるので、そちらも参照しながらエンディングを目指してほしい。



◀第三夜に登場する「瘴気で倒れた人々」は3体同時に攻撃する撮影法〝TRIPLE SHOT〟が狙える。

第二夜「鬼遊び」（終盤）行動チャート

●和人形の間　篭目人形の台座を写して人形が配置された写真を入手。4体の人形が置かれた台を調べて〝うしろの正面だぁれ〟パズルを解き、<篭目人形>を入手。台座に<篭目人形>を置いて鍵を開け、<怒りの面>を入手する。
●玄関　<怒りの面>を壁に掛けて隠し通路へ。隠し通路に入ったら<怒りの面>を取る。
●隠し通路　奥の部屋に消える浮遊霊❶「廊下をさまよう男」を撮影。面が掛かっている扉を写して柱が写り込んだ写真を入手。壁から<喜びの面>と<哀しみの面>を入手。
●面の部屋　柱に掛かっている面を調べ、怨霊1「目を隠された霊（6）」と戦う。柱から<楽しみの面>入手。これを壁に掛けて箱庭の中へ。
●箱庭を囲む回廊．家紋扉を写して、石碑が写り込んだ写真を入手。箱庭の墓石から<山吹の刻石>を入手。家紋扉の星形パズルを解いたあと<山吹の刻石>を扉にはめ込み、仏間の中へ。
●仏間　壇上から<似姿の面>を入手。その直後に現れる怨霊2「民俗学者の霊（1）と戦う。
●面の部屋　柱に喜怒哀楽の面をすべて掛け、目隠しの間の扉を開ける。<哀しみの面>の代わりに<似姿の面>を扉に掛けて隠し通路へ。
●目隠しの間　祭壇から<目隠しの面>を入手。
●隠し通路　玄関へ消える浮遊霊❷「廊下をよこぎる男」を撮影。
●鬼の口　1階の扉を開け、怨霊3「民俗学者の霊（2）」と戦う。地下1階の面掛けを調べ、怨霊4「目を隠された霊（7）」と戦う。面掛けに<目隠しの面>を掛けて禁忌の地下道へ。
●禁忌の地下道　民俗学者の死体から<御神鏡のかけら>を入手。その後、怨霊「禍刻霊」とのイベント戦闘（撮影は可能だが封印は不可能）を経て第三夜へと進む。

第三夜「禍刻」行動チャート

●鬼の口　イベント後、禁忌の地下道へ。
●禁忌の地下道　鳥居周辺に現れる怨霊5「瘴気で倒れた人々」と戦う。行き止まりから戻るとイベントが発生し、<研究書草稿>を入手する。
●渡り廊下　曲がり角を通過すると現れる怨霊6「浮かびあがる顔の霊」と戦う。
●荒れ果てた部屋　弔いの間に続く封印扉を撮影してがれきが写り込んだ写真を入手。がれきの下にいる封印霊「下敷きになった女」を撮影して扉の封印を解く。
●弔いの間　中庭へ続く扉に消える浮遊霊❸「中庭に消える男」を撮影。
●桜のある中庭　碧色の家紋扉を写して、祭壇が写り込んだ写真を入手。階段廊下への扉に消える浮遊霊❹「振り返る鬼面の男」を撮影。
●仏間　仏壇の前で<式縄>4本と<縄の掛け方に関する古文書>を入手。仏像に<式縄>を裂き縄の儀式と同じ順（右手→左手→右足→左足）に掛け、<碧色の刻石>を入手。イベント後、怨霊7「氷室家当主の霊（1）」と戦う。
●桜のある中庭　家紋扉の星形パズルを解いたあと<碧色の刻石>を扉にはめ、月読堂の中へ。
●月読堂　厨子を開けて<研究書草稿>を入手。厨子の正面・裏側・右側・左側を写して、箱庭の墓・石塚・裏庭の墓・中庭の墓の写真を入手。
●箱庭を囲む回廊：怨霊8「首なし神官の霊（1）」と戦い、禍の偏梵字が写り込んだ写真を入手。
●逢魔が淵　怨霊9「首なし神官の霊（2）」と戦い、刻の偏梵字が写り込んだ写真を入手。
●いけすの部屋　怨霊10「髪の長い女の霊」（または6「浮かびあがる顔の霊」）と戦う。
●井戸のある裏庭　怨霊11「首なし神官の霊（3）」と戦い、禍の旁梵字が写り込んだ写真を入手。
●桜のある中庭　怨霊12「首なし神官の霊（4）」と戦い、刻の旁梵字が写り込んだ写真を入手。
●月読堂　厨子の各面に対応した4つの文字を入力すると台座が出現。この台座を写して、大広間までの道のりに血痕を浮かび上がらせる。
●大広間　部屋の奥から現れる怨霊13「氷室家当主の霊（2）」と戦い、<当主の証>を入手。
●月読堂・<当主の証>を台座にはめると厨子が移動して井戸が出現。その中に入り月の井戸へ。
●月の井戸　ほこらの中から<御神鏡のかけら>を入手。イベントを経て最終夜へと進む。

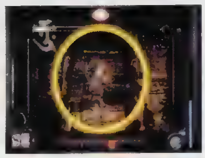
最終夜「キリエ」行動チャート

●琴の部屋　机の上にある<琴の楽譜>入手。その後、琴を弾くと押入れの扉が開く。
●屋根裏　床の穴をのぞき、怨霊14「首女の霊」と戦う。壁の穴をのぞくとイベントが発生。
●座敷牢　牢屋の中で<御神鏡のかけら>と<霧絵のかんざし>を入手。その後、階段廊下に消える浮遊霊❺「白い着物の少女」を撮影。鏡の前を通るとイベントが発生して、怨霊15「禍刻霊」と戦う（撮影は可能だが封印は不可能）。
●月の井戸　台座に<霧絵のかんざし>をはめて奈落橋へ続く扉の鍵を開ける。
●奈落橋　階段を下りて、怨霊16「さまよう男の霊」&怨霊17「浮遊する女の霊」と戦う。
●縄殿　イベント発生後、怨霊18「昔の縄の巫女（1）」と戦う。
●禊ぎの道　背後から襲ってくる怨霊19「昔の縄の巫女（2）」と戦う。
●黄泉の門　御鏡の石碑を調べて、怨霊20「霧絵」と戦う（戦闘後、カメラは壊れるが「霧絵」は復活する）。壊れたカメラの中から<御神鏡のかけら>を拾い、かけらが5つ合わさってできた<御神鏡>を石碑にはめてエンディングへ。

超難関の4種の怨霊とはこう戦え！

怨霊2 3 民俗学者の霊

ワープ後の突進攻撃のほか、叫びながら広範囲にダメージを与える特殊攻撃を行うので常に動き回りながら攻撃しよう。霊に呪縛されたら、左右のスティックを素早く動かして逃げること。



▲呪縛直前の両手を広げるポーズ。この瞬間がチャンス！

怨霊7 13 氷室家当主の霊

ワープしながら近づき、刀で斬りつけてくる。基本は遠距離から攻撃し、接近されたらカウンターを取って逃げること。また、本体が笑い始めると背後の霊が向かってくるので注意しよう。



▲攻撃すると霊の動きが一時的に止まる。この間に脱出だ。

怨霊8 9 11 12 首なし神官の霊

浮遊型（8 9）は周囲を回り、歩行型（11 12）はワープしながら直進してくる。首が見えないときは攻撃やチャージができない。以下に各攻撃の対処法を解説。
潜る攻撃（8）：足元を狙って構える。
閃光（8）：右手を上げた瞬間を狙う。
上昇後に消える（9）：頭上を狙って構える。
人魂（9 11 12）：撃たれる前に攻撃or人魂を撮影して消す。
突進（11）：目の前で浮上するので上方向に構えておく。

怨霊15 20 禍刻霊・霧絵

15は無敵なので、控えの間か縁側まで逃げて追い払うこと。20を攻撃できるのは、シャッターチャンスのときのみ。地震を起こされた場合は、まともに構えることができないので注意！



▲ワープするたびに体力回復する20。九〇式で攻撃せよ！

怨霊リスト

「No」はチャート内の怨霊の番号に対応しており、体力・移動力・攻撃力の各能力はS、A～Dの5段階（Sが最も能力が高い）で表している。

章	No	名前	能力値 体力	能力値 移動力	能力値 攻撃力	出現場所（行動範囲）
二	1	目を隠された霊（6）	B	B	A	面の部屋、隠し通路
	2	民俗学者の霊（1）	S	C	A	仏間1階
	3	民俗学者の霊（2）	A	B	A	鬼の口1階
	4	目を隠された霊（7）	S	B	A	鬼の口地下1階
三	5	瘴気で倒れた人々	C	C	D	禁忌の地下道など
	6	浮かびあがる顔の霊	C	B	C	渡り廊下、囲炉裏の間、いけすの部屋
	7	氷室家当主の霊（1）	S	C	C	仏間1階
	8	首なし神官の霊（1）	A	C	A	箱庭を囲む回廊
	9	首なし神官の霊（2）	A	C	A	逢魔が淵
	10	髪の長い女の霊	B	B	B	いけすの部屋、囲炉裏の間
	11	首なし神官の霊（3）	A	C	A	井戸のある裏庭
	12	首なし神官の霊（4）	A	B	A	桜のある中庭
	13	氷室家当主の霊（2）	S	C	C	大広間
最終	14	首女の霊	D	C	D	屋根裏、琴の部屋
	15	禍刻霊	無敵	C	S	座敷牢、階段廊下1～2階、仏間1階
	16	さまよう男の霊	B	B	A	奈落橋
	17	浮遊する女の霊	C	B	C	奈落橋
	18	昔の縄の巫女（1）	D	C	A	縄殿
	19	昔の縄の巫女（2）	B	S	A	禊ぎの道
	20	霧絵	S	D	S	黄泉の門

浮遊霊リスト

浮遊霊は章が進むごとに出現数が減る傾向にあり、今回の範囲で遭遇するのは5体のみとなっている。「No」は、チャート内の浮遊霊の番号に対応。「基本点」は、撮影時に得られるポイントの固定値を表している。

章	No	名前	基本点	出現場所	出現条件
二	1	廊下をさまよう男	300	隠し通路	ー
	2	廊下をよこぎる男	500	隠し通路	目隠しの面入手後、隠し通路を通る
三	3	中庭に消える男	700	弔いの間	ー
	4	振り返る鬼面の男	1,000	桜のある中庭	碧色の家紋扉を調べたあと縁側に移動
最終	5	白い着物の少女	1,000	座敷牢	霧絵のかんざし入手後、牢屋から出る

　※チャート●の「瘴気で倒れた人々」、チャート●の「浮かびあがる顔の霊」は高い確率で戦闘になる。チャート●の「髪の長い女の霊」と「浮かびあがる顔の霊」はランダムに出現する（出現した場合は高い確率で戦闘になる）。チャート●～●の範囲は、どの順番から攻略してもＯＫ。この範囲で「首なし神官（1）～（4）」をすべて封印すればチャート●へ進める。



Dセレクション
昨年放映されたTVアニメ「シスター・プリンセス」全26話を
完璧に一冊に再現してお届けします!
電撃G'sマガジン、CDジャケットなどを飾った
妹たちの可愛いイラストや、全26話のストーリー、
キャラクター・衣装・各話美術・背景設定なども詳細に紹介します
もちろん、桑谷夏子・堀江由衣・川澄綾子・水樹奈々ほかの
出演声優のコメントもバッチリ!
アニメ関連商品の紹介や、「月刊コミック電撃大王」で
「シスター・プリンセス～12の約束～」を連載している
壱河きつく氏のイラストも収録した
まさに永久保存版です
お兄ちゃんへ
素敵な思い出を プレゼント
2月15日[FRI]発売
定価:本体1,500円+税
AB判132p
綴じ込み描き下ろし
ピンナップ
ポスター付き
本邦初公開!
天広直人氏による
アニメ用キャラクター&
衣装デザインラフ収録
アニメ
シスター・プリンセス
完全ビジュアルブック
発行■メディアワークス 発売■角川書店
http://www.mediaworks.co.jp/
商品はお近くの書店でお買い求めください。
その他購入方法■書店ご不便の際は「直接読者」係 TEL03-5280-7588 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。
©天広直人・公野櫻子・メディアワークス/シスプリ製作委員会


PlayStation 2
5人の少女との出会い、
そして恋愛の向こう側にある、
本当の笑顔を求めて。
冬の物語は、
降り積もる雪のように
ゆっくりと穏やかに流れます
Kanon
カノン
2002年2月28日発売
標準価格：6,800円
モバイルデジタルフォトプリンター
DPP-MP1対応
KEY
©2002 VisualArt's/Key/NECインターチャネル


PlayStation 2
「BLACK/MATRIX II」
ブラックマトリクスII
2002年3月14日発売
標準価格:6,800円
プレイステーション版「BLACK/MATRIX+」ベスト版
2002年3月7日発売 標準価格：2,900円
BLACK/MATRIX
©2002 フライトプラン/NECインターチャネル イラスト つちやきょうこ
NECインターチャネル株式会社 アミューズメントグループ 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ホームページ「@fun」http://www.neic.co.jp ユーザーサポート受付：03-3293-7008（月～金曜日、午後1時～6時、祝日、休日を除く）

攻略 Station DEEP

攻略ステーションディープ

今、話題の人気タイトルをさらに深く、さらに濃く、徹底解剖する情報量重視の超ディープな攻略ページ!!

PS2 TBL 対局麻雀 ネットでロン!

おまけシナリオ最終話までを一挙攻略!
達成率パーフェクトは目前だ!!

発売中 ▶アリカ ▶¥6,800 ▶MC2(300KB)

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

というわけで3回にわたってお届けした「ネットでロン!」攻略、お役に立ったでしょうか? スペースの都合上、必要最低限の手順だけを解説したため、"どの牌を捨てればいいか?"という説明がはぶかれている場合もあります。でもまあ、そこは「自分で解く楽しみ」と考えて、ちょっと悩んでみてください。捨牌するまえにゲーム中のアドバイス(△ボタン)を読むだけでも、振り込むことは避けられますしね。 (青毛野郎)

ストーリーモード最終攻略 裏5話～最終話の達成率100%を目指せ!

ストーリーモードでプレイする「透視対局詰め麻雀」の解法を解説してきた攻略も、今回が最終回。前回までに攻略し切れなかった、おまけシナリオの裏5話から最終話までについて、達成率100%でクリアするための解法を紹介していく。ちなみに、おまけシナリオは、「彼女の事情」全12話の達成率を100%にすると出現する。条件を満たしていない人は、本誌Vol.198、Vol.199の攻略ページを参考に、まずはそちらをクリアしてほしい。

透視対局詰め麻雀◉第5話～最終話の傾向と対策!!

裏5話 上家に南を鳴かせよう

勝利条件 下家をトップにしろ!

この問題のポイントは1順目。まず、自家が南をツモったら、上家が南の対子を持っているので、南を捨ててポンさせよう。上家はテンパイになってしまうが、そのかわりにツモ順がずれることで、下家に發をツモらせることができる。これにより下家は大三元確定のテンパイ。あとは、自分が振り込まないように牌を捨てていくだけでOK。最終的に上家が下家のあたり牌である三索を振り込んで、条件達成になる。ちなみに、注意すべき上家のあがり牌は二筒。覚えておこう。また、この対局で対面の動きを気にする必要はない。

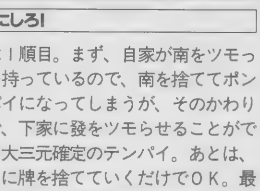


POINT 下家のテンパイ後、上家が振り込むのを待て

裏6話 対面を安い手であがらせる

勝利条件 上家をトップにしろ!

対面と下家がテンパイ済みの状態でゲームが始まる。あがり牌は、対面が一・三・四・六・七筒。また、下家は最初五索のみだが、1順目で八索もあたり牌になる。上家をあがらせるのは難しいので、対面を安手であがらせ、上家のトップを守ろう。まず、3順目の自家のツモまでは、九索を捨ててロンを避ける。そして、3順目に七筒をツモったらカンしよう。カンすると嶺上牌の一萬をツモって、一萬の対子が完成。すると下家が一萬を捨てるので、それをポンする。これで一筒を自家がツモることに。あとは、その一筒を対面に振り込もう。

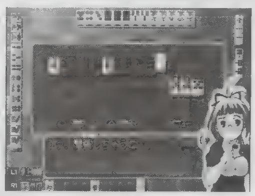


POINT 七筒をカンして一萬の対子を作れ!

裏7話 牌山の三筒を下家に流せ!

勝利条件 上家をあがらせろ!

上家のあがり牌は二・三筒。ただし、三色同順がつく三筒を、下家が振り込まないと、達成率100%にはならない。この問題の基本は、自分のツモになったら、手牌の東か白を選んで捨てていくこと。また、下家が五索を捨てるまで絶対に鳴かない。これを守って場を進めると、下家が二索をツモったときに、テンパイの待ちを変えて五索を捨てるはず。そうしたら、その五索をポン。これでツモ順がずれ、下家が三筒をツモることになる。あとは、下家がその三筒を振り込むまで場を進めればいい。ちなみに、下家のあがり牌は六・七萬だ。

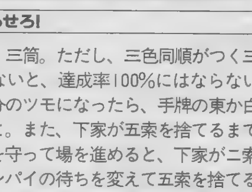


POINT 下家が五索を捨てるまで鳴かないこと!

裏8話 トップの対面に直撃させよう!

勝利条件 下家をトップにしろ!

1順目、対面がリーチしたあと、上家が七筒を捨てるのでチー。さらに次順、上家が今度は白を捨てるので、これもポンする(捨牌は發)。これでツモ順がずれ、下家がテンパイ。あとはあがり牌の三筒を対面に流し、振り込ませるのが目標だ。ただ、すぐ上家もテンパイになるため油断はできない。そこでまず、自家が八索をツモったら、それを捨てて上家にチーさせる。鳴いた上家は中を捨てて、自家がポンするチャンスだが、ここは無視。すると、今度は下家が中を捨てるので、そこでポンだ。これで三筒が対面に流れるはずだ。

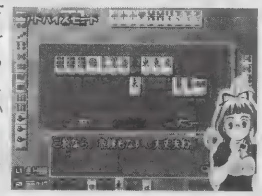


POINT 自家の手作りよりも、条件達成を目指せ!

裏9話 下家のリーチを遅らせよう

勝利条件 下家をあがらせろ!

まず1順目、自家が白をツモったら、それを捨てて対面にポンさせる。次に、上家が發を捨てたあと、自家がツモったら、必ず九萬を捨てよう。二筒は上家のあたり牌、八筒は鳴くチャンスを増やすため、そして發も対面に鳴かせるために残しておくように。下家が八筒を捨てたらポン。これで牌山の發が対面に流れ、対面の手牌に發の対子ができる。あとは東を捨て下家がリーチするまで場を進め、自家が中をツモったら、發を捨てよう。これで大三元が確定している対面は、下家のあたり牌である三筒を捨てることになり課題クリアだ。



POINT 対面を大三元でテンパイさせよう

最終話 一・四筒の暗刻がカギ!

勝利条件 下家をあがらせろ!

ゲームスタート直後、下家は三筒を捨てる。自家はポンできるが、ここでは鳴かずに、対面がリーチ後に捨てる二筒をポンしよう。これで牌山の六萬が下家に流れ、下家がリーチ。そのあと上家もリーチして、他家のあがり牌は対面 一・四筒、下家 一・四・七萬、上家 五・八索となる。これらを振り込まないようにしながら、いっさい鳴かずに場を進めていくと、自家が一筒をツモるのでカンしよう。すると、嶺上牌から四筒をツモることになり、再度カンをすることが可能。2度目のカンでは嶺上牌の三萬をツモったら、九索を捨てよう。これで手牌に三・四萬が残り、チーで喰いずらしする回数を増やせる。あとは、上家が捨てた五萬をチーして、牌山の六萬を下家に流す。これにより、下家が六萬をカンして、嶺上牌から七萬をツモる。そしてその七萬が下家のあがり牌となり、みごと条件達成だ。

POINT 一・四萬と一・四筒は捨てない

ポイント Q&A

Q ギャラリーモードのイラストをすべて埋めるには、どうしたらいいんですか?
A ギャラリーモードは、ストーリーモードの「彼女の事情」をクリアすれば、ほぼすべて埋まるはず。それ以外に、全12話を達成率100%でクリアしたうえでエンディングを見ると、特別なイラストが出現します。また、第11話で詰め麻雀に失敗したときにのみ追加されるイラストもあるので、それらを出現させましょう。

PS AVG

SIMPLE1500シリーズ Vol.81 THE恋愛アドベンチャー ～おかえりっ!～

ついに後半へ突入! 今回も、攻略チャート付きでプレイをパーフェクトにサポート。

発売中 ▶D3パブリッシャー ▶¥1,500 ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

もう摩耶に会えなくなると思うと、ぼくの心が夕凪色です。はぁ、切ないなぁ……。ああ、時夫の代わりにエンディングがあればなぁ。せめてサブキャラ扱いだったならなぁ。どんなにうれしいか! ふがー! こうなったら、PC版で次回作として「ただいまっ!」を作っていただき、今度こそ摩耶ヒロインをですね! (犬くん)
続編が出たとして、設定が10年後ならどうします? (編集)

エンディングへ向かって! 全キャララストスパート完全攻略!

前号に引き続き、攻略チャートを中心にラスト(第3週～第4週)までを完全攻略。サブキャラの簡易攻略もバッチリ押さえてあるので、これを参考にコンプリートを目指せ!!

攻略チャートの見方

日付の項目の「1回目」や「2回目」は、その週に指定の場所へ何度行ったかを示す。選択肢のうしろの○はエンディングの条件を示し、Tがトゥルーに、B1～3がバッドに関係。「－」はそのルートでは選択肢が出ないことを、「あり」はCGがあることを示す。



夕凪色のサブキャラ攻略ガイド by由美子(自称:事情通)

メインキャラの5人がなにかと持てはやされるけど、私を含めたサブ扱いのキャラにもエンディングがあるのよ。緑ちゃんの攻略は渚のチャートでわかるから、ここでは時夫と私・由美子の攻略を紹介するわね♪

嵐山時夫の攻略	小山田由美子の攻略
時夫は、第1週目に2回、第2週目に3回会えば9月17日にエンディングを迎えられるんだけど、2週目の2回目と3回目の会話で選択肢があるので、2回目は「いない。」3回目は「アリだと思う。」を選んでね。	私を攻略するのはね……簡単なんですよ? 第1週目に1回、第2週目に5回会って、最後(第2週5回目の会話)で「知りたい。」を選ぶだけ。ね、簡単でしょ。でも、私の正体を知ったら……驚くかな?



篠原 渚 トゥルーエンドルートで緑と同時攻略!!

第3週の初日(9月14日)には秋祭りイベントがあり、ここでイキナリ5枚ものCGが見られる。しかし、この秋祭り以降渚の態度が一変し、主人公につらくあたってくるようになる。この状況でどのような対応をとるかがエンディングを左右するため、チャートを見ながら確実に進めていこう。また、9月24日の「住宅街」の選択で緑のエンディングが見られるため、セーブしておこう。



◀今までは快く接してくれた渚だが、秋祭り以降なぜか冷たい態度をとるように。

突然、渚の態度が一変する……。



緑エンドはここで!

▲9月24日の住宅街で「やっぱり東京にいよう。」を選ぶと自動的に緑のエンディングとなる。



◀9月26日の診療所前で選択を間違えなければトゥルーエンドが確定。あとはじっくり鑑賞モード。

9月26日の選択でフィニッシュ!

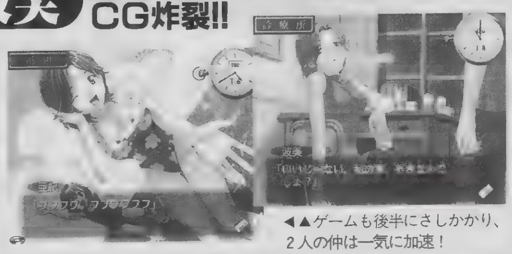
攻略チャート

週	日付	場所	選択肢	T	B1	B2	CG	備考
第3週	9月14日(日)	秋祭り					あり	選択肢なし
		社の裏	そんな事はしない。					
			するかも。					
	9月15日(月)	居間	まあな。					
			いや、ただ言ってみただけ。					
	9月19日(金)	篠原家	わかった、勝手にしろ!					
			深呼吸、深呼吸。				あり	
			MAP移動:姫神浜					
	第3週1回目	展望台					あり	選択肢なし
	第3週2回目	展望台						選択肢なし
	第3週3回目	展望台	MAP移動:城跡					選択肢なし
		城跡	ブチ切れる。					
			飽くまで穏便にすまそうと努力する。	○		○		
第4週	9月21日(日)							バッドエンド1
	9月24日(水)	洋平の自宅	よし、まかせろ!	○	－	○		
			即答を避ける。					
		洋平の自宅					あり	
		洋平の自宅	あきらめる。		－			
			誰かに、渚の助けになってくれるよう頼む。					
		洋平の自宅	やっぱりやめよう。		－			
			電話しよう。					
		住宅街	島へ戻るに決まってる!	○	－			
			やっぱり東京にいよう。					緑エンド
	9月26日(金)	花の群生地					あり	選択肢なし
		竪穴の中					あり	選択肢なし
		診療所前	そうに違いない。		－	○		バッドエンド2
			わからない。	○				
		診療所前	渚のそばに戻る。		－	○		バッドエンド2
			もう少し頭を冷やす。	○				トゥルーエンドへ
	9月27日(土)	丘の上					あり	選択肢なし
			MAP移動:墓地					
		浜辺	迷いに迷う。					どちらを選択してもよい
			渚に聞く。					
		浜辺					あり	選択肢なし
	9月28日(日)	船着場					あり	選択肢なし



高倉 波美 波美先生ファン待望のイベントCG炸裂!!

第2週までは、選択肢が多いわりにCGが1枚とやや少なかったが、後半(3週目以降)に入るとイベントCGの数が格段に増え、波美と主人公の心の距離が一気に縮まる。第3週目の2回目に会う浜辺で「二人のそばにいる。」を選択すれば、トゥルーエンドは確定したも同然だ。



◀▲ゲームも後半にさしかかり、2人の仲は一気に加速!

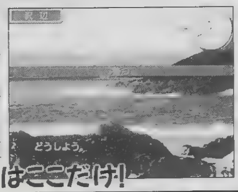
攻略チャート

週	日付	場所	選択肢	T	CG	備考
第3週	9月14日(日)	屋台			あり	選択肢なし
	第3週1回目	展望台	亜紀に納得させるべきではないか。			
			ほうっておくべきではないか。			
		展望台	気づいてた。			
			気づかなかった。			
	第3週2回目	浜辺			あり	選択肢なし
		浜辺	お言葉に甘える。			
			二人のそばにいる。			
	第3週3回目	丘の上			あり	選択肢なし
第4週	9月18日(木)	MAP移動:全部移動する				
		診療所			あり	選択肢なし
	9月20日(土)	MAP移動:全部移動する				選択肢なし
		コメット号			あり	選択肢なし
		病室			あり	選択肢なし
	9月21日(日)	浜辺			あり	選択肢なし
	エンディング				あり	選択肢なし



板東 光 どうプレイしてもトゥルーエンド確実!?

光ほど選択肢が少なく、攻略が楽なキャラもいないだろう。チャートを見ても一目瞭然だが、後半に入ってから、2つの選択肢さえミスらなければトゥルーエンドが確定する。光を狙ってプレイした人は少々拍子抜けするかも? ゲームに慣れるために、ファーストプレイを光で解くのもいいだろう。



▶第3週目の沢辺で、3回目に会ったときの選択肢だけは要注意。ここさえ越せば楽勝!

ポイントはここだけ!

攻略チャート

週	日付	場所	選択肢	T	CG	備考
第3週	9月14日(日)	社	あんまりきれいなんでびっくりした。			
			そんなカッコ見るの初めてなんで、戸惑った。			
	9月18日(木)	沢辺			あり	選択肢なし
	9月20日(日)	鳥居			あり	選択肢なし
		海底遺跡			あり	選択肢なし
		花の群生地			あり	選択肢なし
	第3週1回目	沢辺				選択肢なし
	第3週2回目	沢辺				選択肢なし
	第3週3回目	沢辺	他の場所へ行く			光ルート破棄
			待つ			
第4週	9月28日(月)	船着場			あり	選択肢なし
	エンディング				あり	

ポイントQ&A

Q 全キャラのイベントCGをコンプリートすると、何かオマケなどがありますか?
A 前作(?)の「ふれあい」ではオマケはありましたが「おかえりっ!」にはないようです。ただ、空きがあれば「まだ見ていないCGがありますよ」と教えてくれるので、すべてのCGを見たい(コンプリートしたい)人にはありがたいシステムといえます。



姫神 澪

日溜の森での選択が明暗を分ける!

姫神家のお嬢様だけあって、一筋縄では攻略できない。チャートを見ずにトゥルーエンドを見られたなら、かなり幸運かも!? 注意点は前半と同じく、日溜の森でのイベントが多いこと。そのたびに選択を迫られるため、バッドエンドになりやすいのだ。チャートを参考に、慎重に選択肢を選んで進めてほしい。



▲トゥルーエンドコースで進めると第3週だけで11回もの選択肢が待ち受ける。ここが修羅場。

◀もちろん摩耶も登場するため、きちっと気を配らないと思わぬところで墓穴を掘る……。



▶第4週の日溜の森までこぎ着ければトゥルーエンドは目前だ。最後の選択は「抱きしめる。」でビシッと締めよう!



ここまで進めばトゥルーエンドは目前だ!!

攻略チャート

	日付	場所	選択肢	T	B1	B2	B3	CG	備考
第3週	9月14日(日)	屋台						あり	選択肢なし
		屋台	適当に選ぶ。	○		○			
			気合いを入れて選ぶ。		○		○		
		屋台	いさぎよく承諾する。	○	○		○		
			見苦しく拒否する。			○			
		姫神家広間	それでも反論する。	○		○			
			何も言わない。				○		
	9月18日(木)	校庭	行ってみる。	○		○			
			行かない。		○		○		
		日溜の森	もう少しここにいよう。	○	−	○	−		
			別の場所に行こう。						
		日溜の森	もう少しここにいよう。	○	−	○	−		
			そろそろ行こう。						
	9月19日(金)	日溜の森	「ひさしぶり」	○	○	○	○		どちらでもよい
			「なぜここに?」	○	○		○		
	9月20日(土)	日溜の森						あり	
		日溜の森	緑を救ってくれ。	−		−		あり	バッドエンド1
			何もしなくていい。					あり	バッドエンド1
	第3週1回目	日溜の森	無言。			○			
			怒る。						
			とりあえず、忠告のお礼を言う。	○	○		○		
	第3週2回目	社への山道	やっぱり引き返そう。						澪ルート破棄
			このまま進もう。	○	○	○	○		
		日溜の森	ほんとにそれでいいのか?		○		○		
			いや、余計な事は言うまい。	○		○			
		日溜の森	残念だけど、しょうがないね。		○		○		
			じゃあ、がんばらないとね。	○		○			
	第3週3回目	日溜の森							選択肢なし
第4週	9月21日(日)	展望台	摩耶に同情する。	○	−		○		
			気を許さない方がいい。			○			
		展望台	おまえだって何年かしたら美人になるよ。	○	−		○		
			余計な事は言うまい。						
	9月22日(月)	奥の部屋						あり	選択肢なし
		居間						あり	選択肢なし
	9月23日(火)	日溜の森	攻撃する。		−				
			防御する。			○	○		
			姫神家めざしてつっぱしる。						
	9月25日(木)	日溜の森	説得を試みる。		−		○	あり	
			抱きしめる。	○		○		あり	
		日溜の森						あり	バッドエンド2
		夜光虫の海						あり	選択肢なし
	9月28日(日)	浜辺							バッドエンド3
		浜辺						あり	選択肢なし
	エンディング							あり	選択肢なし



藤崎 晶

最後まで気が抜けない選択肢の連続!

選択肢が多く難易度の高い澪を、さらに上回る選択肢の数。しかもミス1発でトゥルーエンドルートを破棄させられてしまうという、間違いなく全キャラ中No 1の難関キャラ。基本的に突き放さず親身に接してやるのが攻略のコツなので、チャートを見つつ地道に選択肢をクリアしていこう。ラストは苦労に見合うだけのCGが見られるので、気を抜かずにがんばろう!

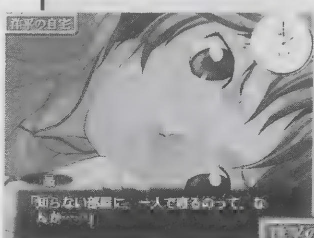


◀晶はなかなか素直に接してくれないので、短気を起こしたら負け。とにかくマメにコミュニケーションをとろう。

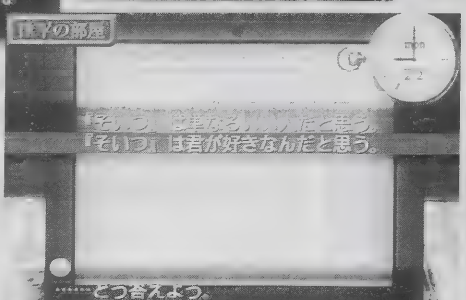
第3週もドキドキ選択の嵐



◀15日と17日には2回ずつルート破棄の選択肢トラップがある。ここをクリアして、ようやく第一関門突破だ。



▲第3週の後半あたりから、晶の本心が見えてくる。選択肢の駆け引きが一番難しいところでもあるので、慎重に進めていこう。



▶第4週までたどり着けば、バッドエンド2かトゥルーエンドの判定のみ! 22日の洋平の部屋で、どう選択するかがエンディングを左右する。

とにかく親身に接して第4週まで持ち込もう!

攻略チャート

	日付	場所	選択肢	T	B1	B2	CG	備考
第3週	9月14日(日)	日溜の森					あり	選択肢なし
		日溜の森	明るく陽気に出ていく。		○	○		
			気づかいながら、そっと出ていく。	○				
		日溜の森					あり	選択肢なし
	9月15日(月)	城跡	やめたやめた。					晶ルート破棄
			まあ、行ってみようじゃないか。	○	○	○		
		城跡	「死ねなんて言葉を使うな」と言う。	○				
			なんも言わない。		○	○		
		洋平の部屋	今度という今度は呆れ果てた。					晶ルート破棄
			とにかく返事はしてやらんと。	○	○	○		
	9月16日(火)	城跡						選択肢なし
		洋平の部屋	迷う	○	○	○		どちらでも同じ
			悩む	○	○	○		
	9月17日(水)	城跡	今度という今度は放っておく。					晶ルート破棄
			晶を追う。	○	○	○		
		空港ロビー	今度という今度こそ、放っておく。					晶ルート破棄
			飛行機の中まで追いかける。	○	○	○		
		飛行機					あり	選択肢なし
		盛り場	うちに来るか、と言ってみる。	○		○		B1とB2はここで分岐
			何も言わず、待ち続ける。		○			
		洋平の自宅					あり	選択肢なし
	9月18日(木)	洋平の自宅	潮に連絡する。					
			警察に連絡する。					
			ヒロちゃんに連絡する。					
			その他の誰かに連絡する。	○	○	○		
		盛り場					あり	選択肢なし
	9月19日(金)	洋平の自宅					あり	選択肢なし
		洋平の自宅	叩き起こす。		○			
			寝かせとく。	○		○		
		映画館					あり	選択肢なし
		クラブ					あり	選択肢なし
		クラブ	あんまりほめるとつけあがりそうだ。		○			
			もう少し喜ばせてやるか。	○		○		
		洋平の自宅					あり	選択肢なし
		洋平の自宅	思いついたままに慰めの言葉を。	○		○		
			黙って泣かせてやろう。		○			
	9月20日(土)						あり	バッドエンド1
		空港ロビー	この気まぐれにはつきあいきれん。					
			引き止めてしつこく尋ねる。	○	−	○		
第4週	9月21日(日)	洋平の部屋	興味があるからやってみる。					
			プライバシーの侵害だ。やめとこう。	○	−	○		
		洋平の部屋	出る	○	−	○		
			出ない					
	9月22日(月)	城跡	淋しいわけあるか、バカ。					
			淋しい。	○	−	○		
		洋平の部屋	「そいつ」は単なるいい人だと思う。		−	○		
			「そいつ」は君が好きなんだと思う。	○				
	9月24日(水)	城跡					あり	選択肢なし
		洋平の部屋					あり	選択肢なし
			MAP移動:全部移動した後に藤崎家					選択肢なし
							あり	バッドエンド2
		姫神家	もちろん本当だ。	○	−	−		
			そ、そんな事はっきり言えるか。					
		診療所					あり	選択肢なし
	エンディング						あり	選択肢なし

ポイント Q&A

Q　一度でも選択を失敗するとバッドエンドになってしまうのですか?

A　攻略チャートの備考欄に「○○ルート破棄」(○○はキャラの名前)と書いてある選択をした場合、トゥルーエンドはもちろんバッドエンドすら望めません。今回の攻略では、とくに晶の選択肢でルート破棄が多いため注意しましょう。なおルートが破棄された場合は、ほかのキャラに攻略対象が移ります。

PS2 ACT

ジャック×ダクスター 旧世界の遺産

最終ステージを攻略！ もちろんラスボスとの戦い方もばっちりフォローだ!!

発売中 ▶SCE ▶¥5,800 ▶MC2(692KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「キンダンの森」ステージのキンダン寺に登場するボス（ダークエコの花）を倒したあと、その頭を踏みつけると、オーブが5個飛び出す。また「ガイセツ山」ステージにある洞窟の1つ（「ラーカーのはびこる洞くつに とびこめ」という課題をクリアできる場所）には、奥に通路が続いていて、その途中にオーブが落ちている。全オーブのゲットを目指している人はチェックしておこう。（城）

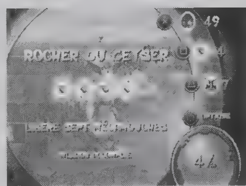
最終ステージの攻略と楽しい隠し要素を総チェック!!

『ジャック×ダクスター』の攻略は今回で最終回だ。終盤の難所を徹底攻略していくので、しっかりチェックしておこう。ちなみに、右のコラムでは、ゲーム中の言語を6カ国語から選択できるウラワザを紹介しているが、このウラワザを使うと、コマンド表示はもちろん、なんとセリフまで、設定言語に切り替えられる。とても楽しいので、ぜひ試してみよう。なお、「ことば」を設定したあと、「あたらしく はじめる」を選ばないと、設定が無効になってしまうので注意しよう。

CHECK 使って楽しい隠し要素を大紹介!!

1■ 言語を変えてプレイ

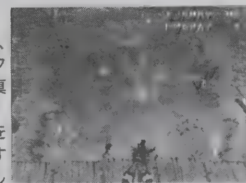
タイトル画面で、L3ボタンを押しながら、L1、R1、L1、R1、△、○、×、□ボタンを押そう。続いて、L2＋R2ボタンを押しながらスタートボタンを押して、「オプション」、「ゲーム オプション」と進むと、「ことば」で言語を6カ国語から選択できる。



▲フランス語でプレイ。通常とは一味違った雰囲気で遊べる。

2■ 魚捕りに再挑戦

「キンダンの森」ステージで、ギョビンの魚捕りゲームをクリアしたあと、ギョビンの真横で✚キー左、左、右、右、左、左、右、右、×ボタンを押す。コマンド入力に成功すると、ギョビンに改めて話しかけられるようになり、魚捕りゲームに再挑戦できる。



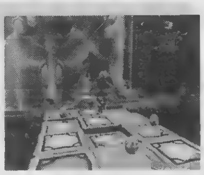
▲再挑戦時には、200キロ以上を獲得したあともプレイを続行可能。

ステージ攻略 「闇の賢者 ゴルとマイヤの城」を簡易マップ付きで詳しく攻略

ここでは、最終ステージの攻略ポイントを、パワーセルの入手方法を中心に解説していく。しっかりチェックして、攻略に役立てよう！

崩れる足場に注意

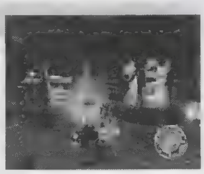
このステージには、写真のような、5色のタイルで構成された足場がたくさん登場する。この足場に乗ると、そのとき踏みつけたタイルと同じ色のタイルが、すべて崩れる仕組みになっている。



▲仕組みを知らないとビックリしてしまうが、踏む順序に注意すれば、突破も楽勝。

装置を破壊

マップの㋐に配置されているマシンからは、ラーカーが際限なく現れる。カプセル状のオブジェ（写真）を3つ破壊すると、マシンの機能を停止可能だ。そのあと、ラーカーを全滅させよう。



▲ここではラーカーばかりを狙っていても、ラチが明かない。先にマシンを破壊しよう。

3人の賢者を救出

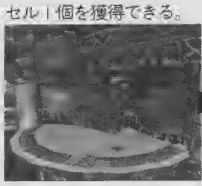
このステージには、賢者たちが幽閉されている。青、赤、黄の賢者3人は、マップの①、②、③の場所に配置されたカプセル状のオブジェを破壊するたびに、1人ずつ救出することができる。



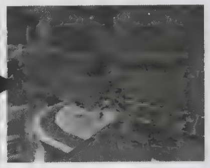
▲このオブジェを破壊して賢者を救うごとに、パワーセル1個を獲得できる。

出現した足場を使ってセイジィを救出

3人の賢者を救出すると、マップの㋑の場所に足場が出現する。この足場を足掛かりに上に進むと、このステージで一番高いフロアに到達できる。その途中には跳び移るのが難しい場所があるが、連続写真を参考に頑張って突破しよう。マップの④にあるカプセル状のオブジェを破壊すれば、セイジィを救出し、パワーセル1個を獲得できる。



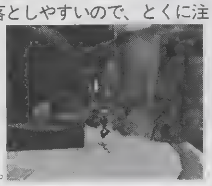
▲2つ目の半円型の足場から、1段上の足場の端に向かってジャンプし、跳び移ろう。



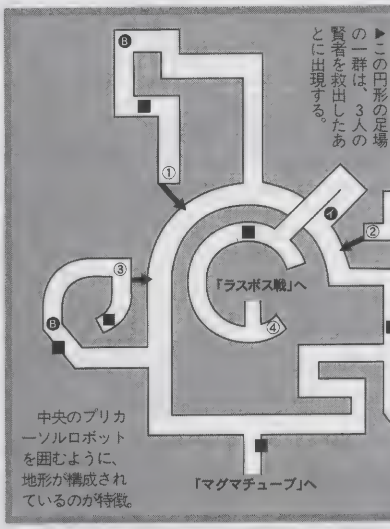
▲跳び移ったら、素早く右を向き直し、その上のフロアの端に向かってジャンプ。

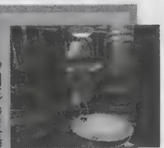
7匹のテイサツバエを探し出せ

7匹のテイサツバエは、マップの■の場所（7カ所）に配置された、鉄枠箱の中に隠されている。そのなかでも、マップの③（黄の賢者を助ける場所）の近くにある鉄枠箱（写真）は見落としやすいので、とくに注意が必要だ。すべてのテイサツバエを探し出すと、ほかのステージと同じように、パワーセルを獲得することができる。



▶黄の賢者を救出後、右手に進めば鉄枠箱を見つけられる。





▲この円形の足場の一群は、3人の賢者を救出したあとに出現する。

簡易マップの見方

このマップでは、最終ステージを攻略するときに通ることになる、おおまかな進行ルートのつながりをまとめてある。マップ上の、マル付き数字は賢者を幽閉する装置の配置場所を示している（①では青の賢者、②では赤の賢者、③では黄の賢者、④では緑の賢者であるセイジィを救出できる）。■はテイサツバエが隠された鉄枠箱の置き場所を示す。またⓇは赤のエコ噴き出し口、Ⓑは青のエコ噴き出し口、Ⓨは黄のエコ噴き出し口の配置場所を示す。そして、㋐と㋑は攻略上で重要なポイントを表している。なお、黒の矢印は、一方通行のルートを意味している。

ボス攻略 ゴルとマイヤが操る巨大ロボット・プリカーソルロボットとの戦い方

ゴルとマイヤの城の最上階では、プリカーソルロボット（ラスボス）が待ち受けている。激しい攻撃をかいくぐり、ゴルとマイヤの野望を打ち砕こう！

攻撃チャンスを見極めろ

ラスボスは、右の表にまとめてあるような、8段階の攻撃パターンで攻めてくる。ラスボスにダメージを与えられるのは、表の「攻撃方針」の欄で、「攻撃」と表記されている段階のときだけだ。ダメージを与えたいときには、黄のエコを装備してから、△ボタンを押して弱点に狙いをつけ、エコの弾を撃ち込むようにしよう。



▲第3段階。フィールドの周囲を回りながらザコを始末していこう。



▲第5段階。ジャンプで攻撃を避け切ってから反撃に転じるといい。

プリカーソルロボットとの戦い方チェック表

攻撃段階	攻撃方針	クリアするための具体的な方法
第1段階	攻撃	黄のエコ（5発）でラスボスの右目を破壊
第2段階	回避	時限爆弾の爆風をよけるため、青のエコを使い大ジャンプ
第3段階	撃退	黄のエコでザコ（11匹）を撃退する
第4段階	回避	時限爆弾の爆風をよけるため、青のエコを使い大ジャンプ
第5段階	攻撃	攻撃をよけ、黄のエコ（5発）でラスボスの右肩を破壊
第6段階	回避	時限爆弾の爆風をよけるため、青のエコを使い大ジャンプ
第7段階	攻撃	攻撃をよけ、黄のエコ（10発）でラスボスの左手を破壊
第8段階	トドメ	光のエコを獲得すれば、ラスボスを倒すことができる

ポイント Q&A

Q　一度、ラスボスを倒したのですが、そのあとに登場した、プリカーソルの門の存在が気になります。この門の秘密を教えてください。

A　パワーセル101個すべてを集めてこの門の前まで来ると、ベストエンディングを見ることができます（オーブ2000個すべてを集めているかどうかは、エンディングには影響しません）。ちなみに、パワーセル101個を集めても、達成率は99%止まりです。達成率を100%にするためには、オーブもすべて集める必要があります。

PS2 ACT

クラッシュバンディクー4 さくれつ！ 魔神パワー

エンディングまであともう一息!! 終盤の攻略ポイントを詳しく解説!!

発売中	▶コナミ ▶¥6,800
	▶MC2(67KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

離れた場所にある木箱などにリンゴバズーカの弾を命中させると、そのままそのアイテムを獲得できてしまう。このワザはいろいろ応用できて、例えばタイムアタックに挑戦する前に「少し先まで進んでから、リンゴバズーカを使ってストップウォッチを取る」といった使い方をすれば、実際のストップウォッチ配置地点よりも先からタイムアタックをスタートできるのだ。（城イドム）

コルテックスが待ち受ける「宇宙の要塞エリア」を大攻略！

４人の魔神を倒したあとには、コルテックスが治める「宇宙の要塞エリア」が待ち受けているぞ。このエリアの各ステージには、手強い敵がたくさん登場するし、避けにくいトラップも山ほど用意されている。それに苦戦している人も多いと思うので、ここでは５ステージ＋ボス戦専用ステージの攻略ポイントを解説していく。しっかりチェックしておこう！

	ステージ	ボーナス	ダイヤ	ドクロ	タイムアタックのトロフィー		
					サファイア	ゴールド	プラチナ
21	あつあつ　かざんとう	○	―	赤	1'45"00	1'20"00	1'15"00
22	ゴールド　クラッシュ	○	―	黄	2'15"00	1'45"00	1'30"00
23	イライラとりでの　こうりゃく	―	―	―	1'40"00	1'10"00	1'00"00
24	ひのたま　きゅうせっきん!	[illegible]	―	―	2'20"00	1'55"00	1'40"00
25	ビリビリトラップ　すりぬけろ	―	ひみつ	―	1'40"00	1'05"00	0'58"08

表の見方 「ボーナス」はボーナスチャレンジの有無を表す。「ダイヤ」はそのステージのダイヤコースに進むために必要な、カラーダイヤの色を表す。「ドクロ」はそのステージのドクロコースで入手できるカラーダイヤの色を、また「タイムアタック～」は「タイムアタックモード」での、各トロフィー獲得に最低限必要とされるタイムを示す。

CHECK 終盤で覚えられるパワーアップアクション

ステージ21で赤ダイヤを入手すると、ステージ８でダイヤコースに進める。このコース中にはパワーアッププレート（写真）が隠されていて、これを入手すると、ボディープレスよりも攻撃範囲が広い、スーパーボディープレス（ジャンプの頂点で◎ボタン）を使えるように。またコルテックスを倒すと、スピードシューズ（R2ボタンを押しながら左スティック）を使えるようになるのだ。


▶ステージ８のダイヤコースでも、パワーアッププレートを入手できるのだ。

ステージ攻略 「宇宙の要塞エリア」の難関をピックアップしてワンポイント攻略!!

普通にプレイしていただけでは気づきにくい、ちょっと耳寄りな攻略情報を徹底解説。初心者はもちろん、上級者でも役立つので、見逃さないように！

ステージ21◉あつあつ かざんとう

噴火口と小石との違い

ゴール地点手前の坂道には、小さい噴火口がいくつか顔をのぞかせている。これらの噴火口からは、定期的に小石が吐き出されるが、この小石はただの演出なので、クラッシュが接触することはない。ただし、噴火口そのものを踏みつけるとダメージを受けてしまうので、注意すること。


▲小石が当たることはないので、いちいちよける必要はないのだ。

ステージ22◉ゴールド クラッシュ

注意すべき敵キャラ

ハゲタカ（左側の写真）には、スピンアタックが通用しないので注意。また、ダイナマイト（右側の写真）は、出現した瞬間だけしか、クラッシュに当たることがない。出現後は、無害なので覚えておこう。


▲出現後のダイナマイトは、さく裂時も含め、接触しない。


◀ハゲタカは、フィールドの端でやり過ごすのが一番。

ステージ23◉イライラとりでの こうりゃく

パーフェクトを狙うときのルート

ルートの分岐点はいくつかあるが、それぞれのルートの途中に（「ニトロ箱」以外の）木箱が存在するのは、写真の場所２つと、ゴール地点直前のＴ字路のみだ。パーフェクトを狙うときには注意しよう。

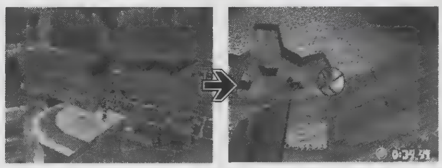


▲２つ目の「Ｃ箱」直後。最初は下側のルートを進む。

◀２つ目の「Ｃ箱」手前。この上に木箱が４つある。

近道でタイムを短縮

タイムアタック時に有効な、意外なショートカットルートを解説しよう。写真の場所では、一度下のフロアに降りてから登り直すのが普通だが、左の連続写真の要領で攻略すれば、一気にその先に進むことができる。斜面の手前で様子を見て、画面右下に見える足場が上昇し始めた直後に、右に進もう。


▲勢いが大切なので、タイミングを計り、一気に進むべし。

▲成功すれば、そのまま一気にここまで乗り移れる。

ボス攻略 ラスボスのコルテックスとの戦い方を徹底攻略!!

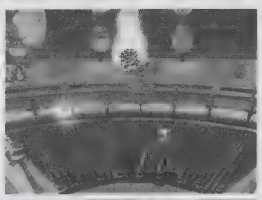
ラスボスとの戦い方もチェックしておこう。なお、氷に触れてクラッシュが凍ってしまったときは、左スティックを連打することで、通常より早く復活できる。

コルテックスは魔神たちを操って、右の「ポイント１」で解説しているような４種類の攻撃を使ってくる。攻撃パターンは、４段階に分かれていて、それぞれの段階では、下の表で解説しているような順序で攻撃を行ってくる（表中の①～④は「ポイント１」で解説している攻撃パターン①～④に対応している）。表のような順序で攻撃が行われたあと、クランチは数秒だけ気絶する。このときに「ポイント２」で解説している要領でダメージを与えよう。ダメージを与えると、ボスの攻撃は、次の段階へと移る。

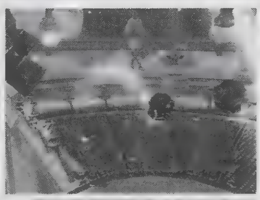
ボスの状態	攻撃順序
第１段階	①
第２段階	②①
第３段階	③②①③
第４段階	④①③④②①③④

ポイント1 攻撃パターンをチェック

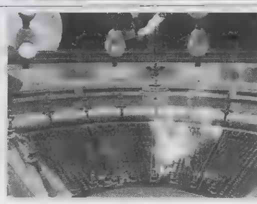
攻撃パターン①


◀岩を落としてくる。フィールドの端をなぞるようにグルリと移動すればＯＫ。

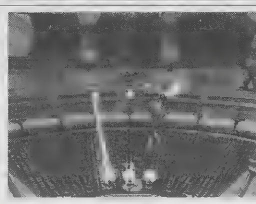
攻撃パターン②


◀氷（触れると一定時間動けなくなる）を放ってくる。写真の場所はほぼ安全地帯。

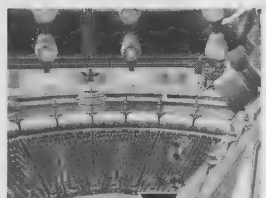
攻撃パターン③

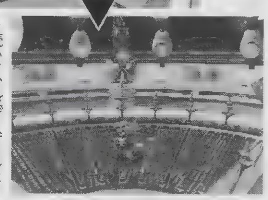

◀４枚の金網のなかの１枚が高熱を発する（２回繰り返す）。ジャンプでよけろ。

攻撃パターン④


◀電撃を放ってくる。放たれる場所はランダム。発射口が光り始めたら、回避！

ポイント2 ダメージを与える方法


◀クランチのパワーが切れている間に、素早くリンゴバズーカを撃ち込もう。


▶続いて、投げ込まれたコルテックスに攻撃。攻撃手段は何でもかまわない。

ポイント Q&A

Q　クラッシュには６種類のパワーアップアクションがありますが、ココにはパワーアップアクションが用意されていないんでしょうか。

A　たいていのパワーアップアクションはクラッシュ専用のものですが、スピードシューズだけは、ココでも、クラッシュと同じ要領で使うことができます（走行スピードは、少ししか変わりませんが）。また、クラッシュがスーパーボディープレスを覚えたあとは、ココのストンピングもスーパーストンピングになり、攻撃範囲が広がります。

PS2 ACT マキシモ

氷でツルツル滑る氷原ステージを攻略。手強いモンスターの倒し方に注目だ!!

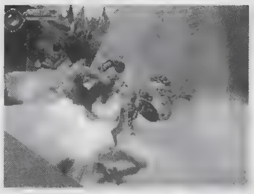
発売中 ▶カプコン ▶¥6,800 ▶MC2(341KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

オレは超究極的に寒がりなので、知り合いが薄着で活動している横で、ジャンバー着込んでブルブル震えてたりすることがよくあります。したがって、氷原ステージでもパンツ一丁で戦うマキシモは尊敬すべき存在と言えるでしょう。だって、海に落ちると瞬時に凍っちゃうなんて、想像しただけで寒くなってくるでしょ！　ていうか今年の冬も編集部は暑いですな〜。（青毛野郎）

氷原ステージを濃縮攻略! 役立つテクを一挙に紹介だ!!

今回攻略するのは、3番目の舞台である氷原ステージ。ここは、滑る氷の地面や手強いモンスターのせいで、一気に難易度がアップする。そこで今回は、このステージを攻略するうえで知っておきたい情報を基礎知識編で紹介。ステージの難所やボス攻略はステージ攻略編で解説していく。



◀敵の倒し方は要チェック。がぜん攻略が楽になる!!

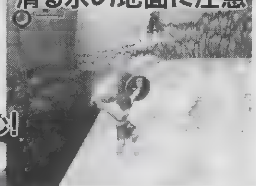
1 基礎知識編

氷原ステージ突破に役立つ知識を紹介。生き残りたいなら絶対に読め！

◉氷原ステージの特徴を確認!

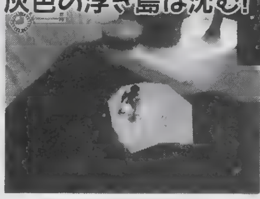
氷原ステージ最大の特徴は、ツルツル滑る氷の地面。氷の上では、移動中に止まろうとしても、止まらず滑ってしまう。そのため、海に落ちそうになったり、敵に近づき過ぎて思わぬ攻撃を受けたりする。対策としては、ゆっくり進んでスピードを出さないことが重要だ。また、海に落ちそうになっても、たいていはよろけ状態になるので、あわてずに寸前でジャンプすれば問題ないハズ。氷の地面以外では、乗っていると沈む浮き島に注意しよう。

滑る氷の地面に注意



▲急停止は、ジャンプして進行方向の反対を向くのが効果的。敵が近くにいるときは注意が必要だ。

灰色の浮き島は沈む!



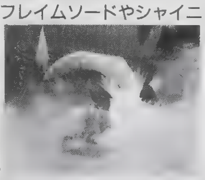
◀海に浮かぶ島のうち、灰色のものは乗っていると沈んでしまう。長居はせず、すぐに先へ進むこと。

◉手強いモンスターの倒し方をチェック!

このステージに登場する敵は強敵ぞろい。倒し方を知らないと逆にダメージを受けてしまう敵も存在するので、むやみに攻撃を仕掛けるのは危険！　ここで紹介する各モンスターの対処法をしっかり読んで、安全かつ確実に敵を撃退していこう。

フローズンゾンビ

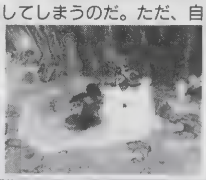
突然、海から飛び出してくることが多いこのフローズンゾンビ。体が凍っているため、横斬りやシールドショットは通用しない。縦斬りで氷ごと敵を粉砕してしまうのが得策。また、フレイムソードやシャイニングソードなら、横斬りでも倒せる。



▶硬い氷で守られた体も、縦斬りなら一刀両断。攻撃は確実に当てよう。

ボムスケルトン

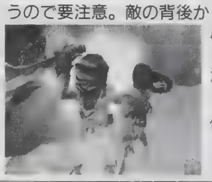
爆弾を投げてくるイヤな相手。普通に剣で倒すと、持っている爆弾が爆発して自分もダメージを受けてしまう。しかし、しゃがんで横斬りすれば、敵は上半身のみになり、爆弾で自爆してしまうのだ。ただ、自爆時の爆風にも攻撃力があるので要注意。



▶飛んでくる爆弾をかわしつつ近づき、しゃがんで敵の足を切り払え！

スケルトンパイレーツ

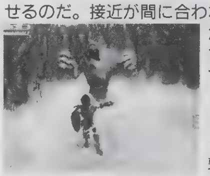
コイツは、2段ジャンプからの突き降ろししでしか倒せない。ただし、敵があお向けに倒れているときに突き降ろしを当てると、敵のナイフで自分もダメージを受けてしまうので要注意。敵の背後から攻撃し、うつぶせに倒してから突き降ろしを決めよう。



◀敵をうつぶせに倒すには、ジャンプで相手の背後にまわって攻撃だ。

スノービースト

巨大なスノービーストは、うかつに近づくと地面を伝う衝撃波で反撃される。ところが、出現時に威嚇のしぐさをするので、そのスキに近づいて攻撃すれば、安全に倒せるのだ。接近が間に合わないときは、敵が消えるまで遠ざかり、再度近づいてみよう。



◀スノービーストを見かけたらダッシュで接近して攻撃せよ！

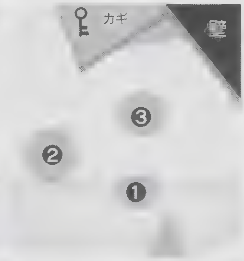
2 ステージ攻略

氷原ステージのうち、とくに難しいポイントをピックアップして解説！

ステージ15◉険しき氷河の果てに

POINT1 3つの浮き島の渡り方

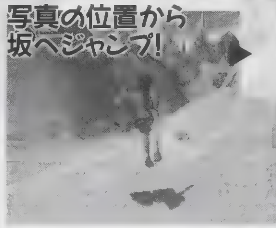
ステージ15は序盤で、地面を進む下ルートと、高台から狭い高所を渡っていく上ルートに道が分かれる。下ルートの行き止まりにはカギがあり、それを取るには3つの浮き島を渡らなければならない。浮き島は、それぞれ一定の間隔で浮き沈みするので、正しい順番で飛び移らないと、足場がなくなって渡れない。右の地図を参考に、行きは❶▶❷▶❸の順、帰りは❸▶❶の順で足場を飛び移っていこう。ちなみにこのステージは、下ルートでアイテムを回収したあと、上ルートへ進むのが効率的だ。



POINT2 氷の坂を滑ってカギを入手

このステージには、途中に巨大な氷の坂がある。坂の途中にはカギがあるが、坂は一度滑り出すと止まれないため、カギを取るのが難しい。対処法は、まず坂の頂上の中央に立ち、滑り出す直前まで進んでから1回だけ前にジャンプ。これで坂の右側の滑らない場所にたどり着けるので、そこから2段ジャンプでカギを入手しよう。

写真の位置から坂へジャンプ!



◀坂の頂上の中央付近から、カギに向かって1回ジャンプ。2段ジャンプはダメ！



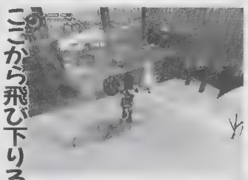
▲成功すれば、坂の右側の氷原地帯に滑り着ける。あとはカギに向かって跳ぼう。

ステージ16◉忘れられた海賊船

POINT 氷の上のカギを取るには？

スタート地点から、正面に見える海賊船を囲む氷の上まで降りると、小さな洞窟の左にカギを見つけることができる。このカギは氷の上にあり、氷の上からジャンプでしても、飛距離が足りず水に落下してしまう。だが、氷の上からカギをはさんで反対側の坂の上から飛び下りれば、入手可能。坂から飛び下りるときはジャンプせず、カギを取った瞬間にジャンプしよう。

ここから飛び下りろ!



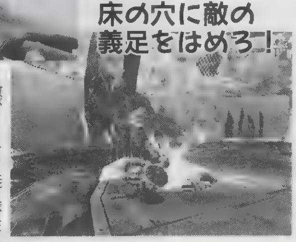
▲坂から左スティックだけで飛び下り、カギ入手後にジャンプ。

BOSS▶カタバー船長　弱点の義足を狙え!

カタバー船長の弱点は左足の義足。とは言っても、ただ斬りつけただけではダメージを与えることはできない。勝負のカギを握るのは、床にある排水溝のような3つの穴。この穴に敵の義足をはめて動けなくし、そこをしゃがんで横斬りすれば、ダメージを与えることができるのだ。敵を穴に誘導するには、斬りつけるとよろけて後ずさりする特性を利用しよう。敵の攻撃で注意すべきは、回転攻撃と鉄砲。前者は発動前に青白い光を出すので、それを見たらすばやく距離を取ろう。後者は左右に移動してかわすのがベストだ。



床の穴に敵の義足をはめろ!



▶敵がよろけて義足が床の穴にはまったら、しゃがんで義足を横斬りだ！

▲敵の左側に回り込みながら攻撃すれば、敵のイカリ攻撃を回避できる。

ポイント Q&A

Q　何度もコンティニューしたため、コンティニューに必要なデスコインの数が多くなって、すぐゲームオーバーになってしまいます。どうしたらいいのでしょうか？

A　その場合は、比較的簡単な墓場ステージを何度もプレイし、魂を集めてデスコインを稼ぐのがオススメです。また、セーブ＆ロードを利用して同じステージをやり込みましょう。そして、比較的少ないダメージでクリアできたときのみセーブし、次のステージに挑戦するのです。そうすればコンティニュー回数を減らすことができますよ。

●『マキシモ』の公式ホームページもチェック！ www.maximo.jp

PS2 SPG

スマッシュコートプロトーナメント

PS2になってさらなるクオリティアップを果たしたテニスゲームを大攻略!

発売中 ▶ナムコ ▶¥6,800 ▶MC2(75KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

PS2ならではの美しいグラフィックもそうですが、それ以上に有名プレイヤーが実名で登場している点にビックリさせられました。前作で使っていたプレイヤーがいなくなったのは残念ですが……。タイムアタックモードの記録をほかのユーザーと競える「ネットランキング」も楽しそうです、2月7日から開設されているので、ナムコのホームページもぜひチェックしてみましょう。（ウ）

遊びやすさは前作同様! 生まれ変わった『スマッシュコート』を攻略!!

世界トップレベルのテニスプレイヤーたちが実名で登場し、選手の体型もリアルな頭身に変更された『スマッシュコート』シリーズの最新作。グラフィック面では大きく変わったものの、初心者にもやさしいシンプルな操作性と、奥の深い攻防が楽しめるゲームバランスは健在だ。今回は、チュートリアル要素の強いチャレンジモードと、やり込みがいのあるプロトーナメントモードをまとめて攻略していこう!


◀見た目がリアルになって、操作感覚もバツグンにイイのだ。

基礎編◉チャレンジモードで楽しみながらテクニックをみがこう!

選択画面で、「???」となっている項目は「PRACTICE」をプレイすることでミニゲーム形式の「CHALLENGE」になる。これらは基本的な操作方法を覚えたり、ショットのコツを会得するのに役立つモードなので、面倒くさがらずにプレイしよう。ここでは5つの「CHALLENGE」で好スコアを出すためのコツを紹介。

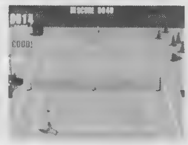
TIMING CHALLENGE

「NICE」のタイミングで何回連続で打てるかに挑戦する。何度も練習し、どんなタイミングでボタンを押せば「NICE」が表示されるのかを体に覚え込ませよう。ショットボタンによってタイミングが変化する点にも注意すること。

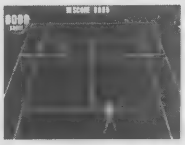

▲慣れれば無意識のうちにこのタイミングで打てる。

RALLY CHALLENGE

ラリーを何回連続で続けられるかに挑戦する。飛んでくるボールのコースやスピードを瞬時に見極める能力と、どこで打つのかを判断し、すぐに移動する能力が求められる。COMが打ちやすいボールを返してあげることも大切だ。


▲COMとうまく協力しないと長いラリーにならない。

LOB&DROP CHALLENGE


▲COMの移動方向に打ってもコースがよければ○。

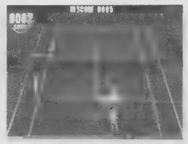
ロブかドロップで何ポイント連続で奪えるかに挑戦する。COMが前後どちらに動くのかを瞬時に判断し、その反対方向にショットしよう。ロブ、ドロップとも常にコーナーギリギリを狙うクセをつけておくと後で役に立つ。

SMASH CHALLENGE


▲スマッシュポイントに移動してからボタンを押そう。

スマッシュを何分以内に30回打てるかに挑戦する。スマッシュポイントが表示されたら、すぐにそこまで移動しよう。ボタンを早めに押してしまっても、自動的にベストのタイミングで打ってくれることも覚えておこう。

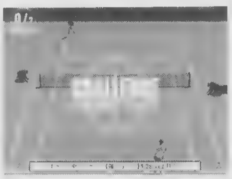
SERVICE CHALLENGE


▲⊗ボタンでのゆるいサーブのほうが制御しやすい。

サーブをマトに何回連続で当てられるかに挑戦。同じ操作をしても選手ごとに飛ぶコースが変わる点に注意。あらかじめ立つ位置、押すボタン、✚キーの入力方向、打つタイミングなどを変えて打ち、飛ぶコースを覚えておきたい。

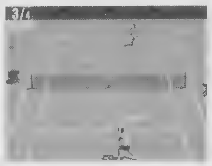
応用編◉オーストラリアオープンの〝チャレンジ指令〟に挑戦しよう!

4大大会を戦っていくプロトーナメントモード。優勝するのが一番の目的だが、試合ごとに設定されている〝チャレンジ指令〟をクリアすることで、より多くのポイントが入手できるようになっている。そこで今回は、4大大会の1つ、オーストラリアオープンで出題される〝チャレンジ指令〟の内容と、クリアするためのコツを紹介しよう。


▲試合に負けるとポイントがもらえないので、よく練習しておこう。

1回戦 ストロークで4ポイント以上決めろ!

最初の相手だけに、かなり弱い。〝チャレンジ指令〟をクリアするという意味でも、ネットには出ていかず、ベースラインからのトップスピンだけで戦っていこう。✚キーでショット方向をキチンと打ち分けているか、「NICE」と表示されるタイミングで打っているかなど、この機会に自分のショットのチェックもしておきたい。


▲左右のコーナーに打ち分けていれば楽にクリアできる。

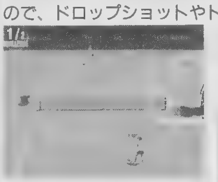
2回戦 COM選手に合計2ポイント以上与えるな!

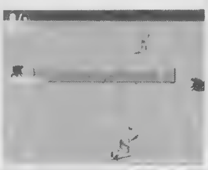
対戦相手が弱いので、トップスピンのショットを左右に打ち分けているだけで簡単に勝てる。しかし、自分のミスでポイントを奪われることもあるので要注意。強引にボレーを決めようとネットに出ていくときなどはとくに気をつけること。1ポイントなら取られてもかまわない。余裕を持ってプレイするように心掛けよう。


▲1ポイントも与えずに勝つことも簡単にできるはずだ。

準々決勝 COM選手から2ポイント以上リターンエースを決めろ!

ここからトップレベルの選手が対戦相手として登場してくる。しかし、動きが鈍いので試合に勝つこと自体はそう難しくないハズ。その反面、〝チャレンジ指令〟をクリアするのは難しくなっている。リターンエースを狙う場合、COMの横を抜くショットは決めにくいので、ドロップショットやトップスピンロブを使っていこう。理想はスーパードロップショットやスパートップスピンロブだ。

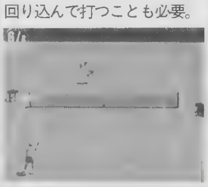

▲勝ちそうになったら、わざとデュースにして続ける手も。

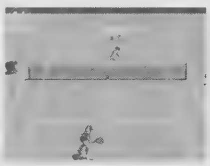

▶ネットに当たってから敵コートに落ちることも……。

準決勝 フォアのボレーで8ポイント以上決めろ!

COMも強くなってくるが、フォアボレーを決めるチャンスは決して少なくない。積極的にネットに出ていき、ボレーを狙っていこう。ゆるいサーブでコートの外側を狙うと、クロスに返してくることがよくある。そういうリターンが来ることを信じてコート中央に移動しておくのも手だ。ストレートに返されると手も足も出ないので、スコアに余裕があるときに試すこと。

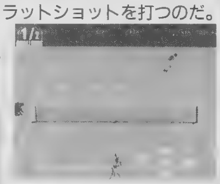
▼ときには強引にフォア側に回り込んで打つことも必要。




▲スコアに余裕があればボレー合戦に持ち込むのもいい。

決勝 1ラリー中にフラット(強ショット)を2回以上打て!

決勝だけに試合に勝つのがとても難しい。COMを前後左右に走り回らせてミスショットを誘い、チャンスボールを確実に決めていこう。〝チャレンジ指令〟をクリアするには、スマッシュポイントが出てもそこに移動させないことが大切。わざと1バウンドさせてから、COMのいる方向にフラットショットを打つのだ。うまくいけば再びミスショットをしてくれるので、それで指令をクリアできる。


▲まずはスマッシュポイントから逃げるように移動する。


◀1バウンド後にふつうに打てばフラットショットになる。

ポイント Q&A

Q　このゲームのメインモードとでもいうべき存在がプロトーナメントモード。このモードで使える選手は8人もいますが、初心者の私は誰を選べばいいでしょう?

A　自分のプレイスタイルに合わせて選ぶのが基本です。ネットにつめてプレイするのが好きならラフターやクルニコワを選ぶ、といった感じです。サンプラスやヒンギスは相手のどんな戦い方にも対応できるオールラウンダーなので、まずは彼らを使ってみるといいでしょう。もちろん「自分が応援している選手を使う」でもOKです。

PS2 SPG

ハイパースポーツ2002WINTER

10種目ものスポーツが手軽に楽しめる、『ハイパー』シリーズの最新作を攻略!

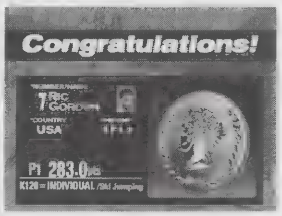
発売中	▶コナミ ▶¥6,800
	▶MC2(200KB)、2人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「チャンピオンシップモード」をクリアするとパスワードが表示される。これをコナミのランキングサイトに登録することで、全世界のプレイヤーと成績を競えるようになっているのだ。国内外のＰＳ２ユーザーはもちろん、ゲームキューブやＸboxのユーザーとも競えるようになっているのだから驚かされる。さすがはワールドワイドな展開を見せるコナミ、といったところでしょうか。（ウ）

スキー競技5種目で好成績を出すコツを紹介!

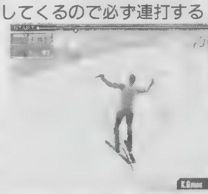
「大きなミスをしているとも思えないのに、なかなか金メダルが取れない」という人は決して少なくないはず。そこで、スキーを使って競技する５種目の攻略ポイントを紹介していくことにしよう。また、それぞれの種目が得意な選手と不得意な選手もあわせて紹介。まずは得意な選手を使って金メダルに挑戦してみよう。ゲームに慣れてきたら世界記録を狙ったり、その種目が不得意な選手でどれだけ記録を伸ばせるかに挑戦してみたりするのも楽しいだろう。



▲目指すは全競技での金メダル＆世界記録。自信がついたら「チャンピオンシップモード」で世界を相手に戦おう！

スラローム　先のことを考えたコース取りが大切

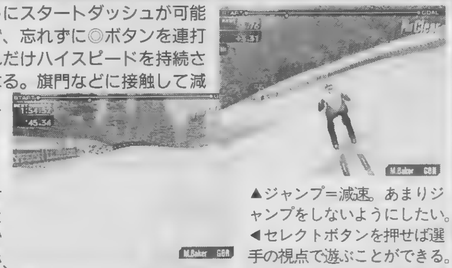
カウントダウンが終わり、「GO」の文字が出てから実際に操作が可能になるまでには少しの間がある。このときに◎ボタンを連打することでスタートダッシュが可能に。タイムにも影響してくるので必ず連打すること。レース中はなるべくアナログスティックを上に入れ、スピードを上げることが重要。そのためにも、旗門の直前で曲がるのではなく、ゆるやかなカーブを描くようなルートを取るように心掛けよう。ブレーキの多用ももちろん厳禁。体を傾けると旗門に当たりやすくなることも注意しよう。



▲カウントダウンが始まったら◎ボタンを連打する準備を。
◀旗門などに接触するとスピードが落ちてしまう。注意！

	得意な選手	不得意な選手
MEN	GER、GBR	USA、CAN
WOMEN	GER、CAN	USA、JPN

ダウンヒル　旗門を効果的に通れるルートを探せ

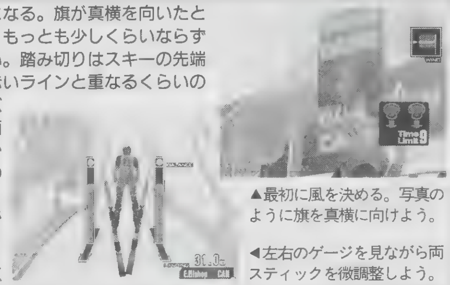
「スラローム」と同じようにスタートダッシュが可能だ。操作方法も同じなので、忘れずに◎ボタンを連打しよう。この競技ではどれだけハイスピードを持続させられるかがポイントとなる。旗門などに接触して減速してしまうと、もとのスピードに戻すまでにかなりの時間がかかってしまう。ぶつかりそうなときはエッジングブレーキを一瞬だけ使い、ルートを修正するようにしよう。地形の関係でジャンプすることもあるが、これも減速の原因。ジャンプを最小限にとどめるルートを見つけることも大切だ。


▲ジャンプ＝減速。あまりジャンプをしないようにしたい。
◀セレクトボタンを押せば選手の視点で遊ぶことができる。

	得意な選手	不得意な選手
MEN	GER、GBR	USA、CAN
WOMEN	GER、CAN	USA、JPN

ジャンプK90　両スティックの操作に集中すること

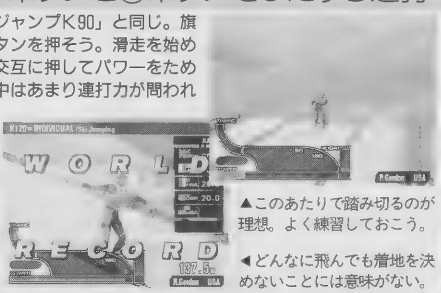
まずは風を決めることになる。旗が真横を向いたところで止めるのが理想だ。もっとも少しくらいならずれてしまってもかまわない。踏み切りはスキーの先端から選手のつま先の間が赤いラインと重なるくらいのタイミングで。滞空中はバランスゲージに合わせて両スティックを小刻みに動かすこと。バランスゲージの上にあるマークが赤くなっているときは、バランスが崩れているというサイン。すぐに修正して、青い色に戻そう。斜めのゲージとバランスゲージが交わるタイミングで着地を決めよう。


▲最初に風を決める。写真のように旗を真横に向けよう。
◀左右のゲージを見ながら両スティックを微調整しよう。

	得意な選手	不得意な選手
MEN	USA、CAN	FRA、AUT

ジャンプK120　◎ボタンと⊗ボタンをひたすら連打

最初に風を決めるのは「ジャンプK90」と同じ。旗が真横を向いたときに◎ボタンを押そう。滑走を始めたら◎ボタンと⊗ボタンを交互に押してパワーをためることになる。ただ、滑走中はあまり連打力が問われないので、踏み切りに集中するといい。選手のつま先がジャンプ台の端に到達した瞬間がベストの踏み切りタイミングだ。ジャンプ中は飛距離を伸ばすため、ひたすらボタンを連打しよう。着地は画面下のゲージ（高さを示す右の部分）を見ながら。失敗すると台なしになるので、慎重に決めよう。

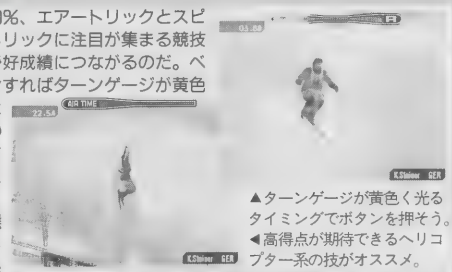


▲このあたりで踏み切るのが理想。よく練習しておこう。
◀どんなに飛んでも着地を決めないことには意味がない。

	得意な選手	不得意な選手
MEN	USA、CAN	FRA、AUT

モーグル　まずターンのタイミングを覚えよう

評価の内訳はターンが50%、エアートリックとスピードが25%ずつ。エアートリックに注目が集まる競技だが、正確なターンこそが好成績につながるのだ。ベストのタイミングでターンすればターンゲージが黄色く光るので、続けられるように練習しよう。ターンのタイミングは選手によって異なる。慣れないうちはスピードの能力が高くなく、テクニックの能力が高い選手を使うといい。エアートリックではヘリコプター系の技を狙おう。着地するまでスティックを倒したままにすることも忘れずに。

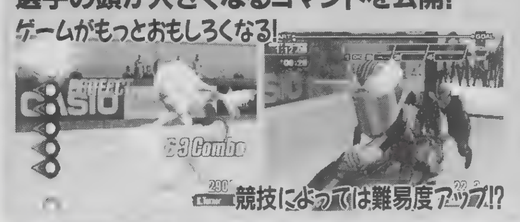


▲ターンゲージが黄色く光るタイミングでボタンを押そう。
◀高得点が期待できるヘリコプター系の技がオススメ。

	得意な選手	不得意な選手
MEN	GBR、GER	USA、CAN
WOMEN	CAN、GER	USA、JPN

選手の頭が大きくなるコマンドを公開!

ゲームがもっとおもしろくなる!



競技によっては難易度アップ!?

選手の頭と手だけがビッグサイズに変わる隠しコマンドを紹介しよう。競技が始まったら、それぞれの競技に対応したコマンドを入力すればOKだ。選手の姿が表示されているときに入力すると、その場で頭と手がググッと大きくなるのでぜひ試してみてほしい。ただ、「ダウンヒル」や「ボブスレー」といった競技でこの隠しコマンドを使うと、視界が狭くなって難易度がアップしてしまう。使わないほうが無難だ。

コマンドリスト

競技名	コマンド
スラローム	⬆、⬆、⬇、⬇、⬅、➡、⬅、➡、□、△
ダウンヒル	⬆、⬆、⬇、⬇、⬅、➡、⬅、➡、△、□
カーリング	⬆、⬆、⬇、⬇、⬅、➡、⬅、➡、△、△
モーグル	⬆、⬆、⬇、⬇、⬅、➡、⬅、➡、L１、R１
フィギュアスケート	⬆、⬆、⬇、⬇、⬅、➡、⬅、➡、R１、L１
ボブスレー	⬆、⬆、⬇、⬇、⬅、➡、⬅、➡、L３、R３
ハーフパイプ	⬆、⬆、⬇、⬇、L１、R１、L１、R１、□、△
スピードスケート	⬆、⬆、⬇、⬇、L１、R１、L２、R２、△、□
ジャンプK90	L３、R３、L３、R３、L３、L３、R３、L３
ジャンプK120	R３、L３、R３、L３、R３、R３、L３、R３

ポイント Q&A

Q　各競技中の隠し要素があったら教えてください。
A　「ダウンヒル」と「スラローム」を２Ｐ対戦するときに限り、特別な仕掛けが働くようになっている。それは「失格した選手は、その後のスピードが１.５倍になる」というもの。追いつけそうにないほど引き離されてしまったら、わざと旗門不通過で失格してみよう。また、ジャンプ競技中、風を決定するときにＲ１ボタンを押すと……？

DENGEKI PlayStation

創刊7周年記念 スペシャルプレゼント [Vol.198]

当選者700名様 大発表! おめでとう!

本当にたくさんのご応募ありがとうございました。当選者の皆様おめでとうございました。できるだけ誌面で発表していますが、一部ここに載せることができなかった方々には、発送をもって発表にかえさせていただきます。また、ソフトの発売日の関係から、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。敬称は略させていただきました。

DPSオススメのPS2 RPGソフト

1『ワイルドアームズ アドヴァンスドサード』
内田淳(北海道)末松亮太(北海道)米谷真(北海道)小野賢司(宮城県)小泉哲也(宮城県)幸田裕(宮城県)上長康弘(山形県)山本太郎(福島県)泉博和(栃木県)秋田卓也(千葉県)坂下宏彰(東京都)坂見太郎(東京都)三村和樹(東京都)桐谷真吾(神奈川県)土浦幸治(神奈川県)宮部祐介(岐阜県)木原奈々(大阪府)澤木一成(大阪府)島田祐介(兵庫県)稲葉祐(福岡県)

2『ファイナルファンタジーX インターナショナル』
桑田浩代(北海道)島谷陽一(北海道)風谷裕介(青森県)増田祐子(青森県)岩渕圭一(秋田県)良木健太(千葉県)小池武志(東京都)住田貴史(東京都)松本健介(東京都)水木里子(東京都)岡田幸義(神奈川県)米田透(長野県)下谷浩志(滋賀県)小田栄治(大阪府)矢野恭子(岡山県)池内真希子(広島県)田所智子(広島県)中野優子(福岡県)久保裕(長崎県)上田智浩(鹿児島県)

3『グランディア エクストリーム』
寺井美紀(北海道)平野志保(北海道)三田るみ(宮城県)菅谷俊也(秋田県)小野悟(福島県)竹田佳代(群馬県)須藤幸一(埼玉県)金山優子(東京都)佐藤雅也(東京都)司卓也(東京都)大山一樹(神奈川県)岩田琢也(新潟県)関原恭子(石川県)富井伸彦(奈良県)木野久美子(兵庫県)井川久幸(香川県)堀川ゆうか(佐賀県)大賀博(熊本県)椎名和斗(熊本県)北山謙一(鹿児島県)

4『ラ・ピュセル ～光の聖女伝説～』
黒川桂子(北海道)多賀和恵(北海道)角野智子(宮城県)鈴木清(宮城県)浅川朋子(秋田県)飯島純也(秋田県)諏訪今日子(福島県)林武蔵(千葉県)井上めぐみ(東京都)瀬田達美(東京都)橋俊彦(東京都)吉田里子(神奈川県)和田健二(神奈川県)川元恭太(愛知県)安田貴志(愛知県)髙田明子(三重県)田所由子(京都府)伊藤辰郎(兵庫県)大竹慎二(岡山県)細井瞳(山口県)

PSソフト

5『SIMPLE1500シリーズ Vol.81 THE 恋愛アドベンチャー ～おかえりっ!～』
伊藤和樹(青森県)藤井浩二(千葉県)土居雄二(東京都)井上卓也(神奈川県)清水明子(大阪府)岩下純治(兵庫県)安田貴之(熊本県)

6『I.Q.FINAL』(PSone Books)
安達利哉(北海道)藤井司郎(山形県)安藤隆(千葉県)志賀一(東京都)土門健(神奈川県)井上達也(和歌山県)水口泰明(大分県)

7『アークザラッドIII』(PSone Books)
大山慎二(北海道)佐伯和美(栃木県)中井里見(東京都)横井耕治(東京都)福山英治(山梨県)甲斐裕二(長野県)遠藤聡(鳥取県)

8『クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび!世界一周～』(PSone Books)
菅原春樹(青森県)新田佐恵子(宮城県)森俊夫(千葉県)飯塚貴幸(静岡県)中森晴也(三重県)谷口晃一(大分県)小室誠司(宮崎県)

9『ポポロクロイス物語II』(PSone Books)
風間真(秋田県)藤井崇史(群馬県)遠藤祐司(東京都)日山恭子(東京都)鈴村浩太(石川県)藤井徹(島根県)木本一吉(長崎県)

10『ワイルドアームズ 2ndイグニッション』(PSone Books)
吉本美幸(北海道)小原哲也(新潟県)隅田和枝(大阪府)葛西靖人(兵庫県)山口信人(広島県)林政子(福岡県)新美義和(熊本県)

11『ブレイドアーツ/黄昏の都ルルイエ』
高井雄太(神奈川県)大川克俊(新潟県)林雅人(奈良県)結城伸悟(愛媛県)大野志穂(福岡県)藤村若菜(福岡県)森田祐一(宮崎県)

12『天までジャック オドロキマメノキ大登亡!!』
金山栄一(東京都)城進(東京都)木下恵(静岡県)古川章(滋賀県)上村大助(島根県)清瀬恵理(熊本県)板垣英治(大分県)

13『ロックマンX6』
宮内秀紀(宮城県)根岸誠(東京都)上原義紀(神奈川県)志村崇(愛知県)谷口渉(岐阜県)斉藤雅志(兵庫県)北方幸治(徳島県)

14『どこまでも青く…。』
金丸雄太(山形県)出光則宏(千葉県)石田昇(東京都)澤田克幸(新潟県)村本清(岐阜県)小野健二(三重県)木島一(福岡県)

15『Jリーグ実況ウイニングイレブン2001』
木下昌(東京都)藤田智和(神奈川県)菊池章輔(新潟県)山形修也(新潟県)土井勝(福井県)本田靖(大阪府)辻雅人(広島県)

16『ウッディウッドペッカーのゴー!ゴー!レーシング』
田中佳子(千葉県)蕪木健太(東京都)木村雄介(東京都)山本千昌(東京都)西村和子(新潟県)笹原直樹(山口県)堀田雄太(沖縄県)

17『Dance Dance Revolution EXTRA MIX』
中村章人(宮城県)武蔵雅也(茨城県)宮原怜美(神奈川県)渡辺竜次(神奈川県)古本美佳(兵庫県)岩下武史(山口県)海辺聡(福岡県)

18『ときめきメモリアル ～forever with you～』(コナミ ザ ベスト)
江原修(千葉県)佐藤光彦(新潟県)髙木亮(岐阜県)光川幸司(京都府)田中杏里(兵庫県)野村祐也(兵庫県)秋本竜(香川県)

19『ZANAC×ZANAC(ザナック×ザナック)』
曽根利樹(福島県)藤井藍子(福島県)北原友紀(千葉県)田中愛子(神奈川県)多田美佳(長野県)伊藤直子(兵庫県)山中奈美(福岡県)

20『ゼノギアス』(PSone Books)
阿部敬司(東京都)稲田武(東京都)森田竜(神奈川県)渡部知子(愛知県)池長研介(長野県)林裕介(大阪府)山樹貴幸(岡山県)

21『ファイナルファンタジータクティクス』(PSone Books)
加藤雅司(北海道)加藤万里恵(北海道)石橋和樹(静岡県)井本千絵(静岡県)竹内輝(愛知県)常磐敏和(大阪府)重内昭彦(佐賀県)

22『影牢 ～刻命館 真章～』(PSone Books)
山本浩(秋田県)後藤一樹(千葉県)桝田武(千葉県)三浦伸二(長野県)堀内宏(京都府)下川敏人(愛媛県)山本孝司(鹿児島県)

23『スマッシュコート』(PSone Books)
萩原紀子(北海道)福井豊(青森県)樋口祐(東京都)元木孝(東京都)高橋浩司(石川県)梶原洋一(岡山県)加藤あゆみ(大分県)

24『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』(PSone Books)
上村祐子(宮城県)郡司里美(宮城県)秋本葉子(山形県)熊本彰(千葉県)徳田正博(兵庫県)中本達也(兵庫県)河合好美(高知県)

25『Major Wave シリーズ マリオネットカンパニー2chu!』
山岡文明(青森県)田上美子(宮城県)荒谷香織(東京都)佐川勝(東京都)佐藤照(静岡県)加藤正俊(愛知県)金本慎二(大阪府)

26『Major Wave シリーズ ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～』
寺元大輔(秋田県)斎藤博一(福島県)森川修(福島県)青田浩志(東京都)秋田登(東京都)網上恭輔(東京都)曽根田祐(東京都)

27『Major Wave シリーズ じぱんぐ島 ～運動会はサイコロが決める!?～』
堤敏明(栃木県)湯川孝一(埼玉県)高井龍(東京都)猪股勝二(新潟県)柴浦和範(長野県)菊地勇気(大阪府)綾川真紀(広島県)

28『Major Wave シリーズ ずっといっしょ』
国見伸次(埼玉県)長林武志(愛知県)徳田孝二(京都府)小川裕幸(兵庫県)野村真奈美(兵庫県)堀内陽子(兵庫県)岩井将一(香川県)

29『Major Wave シリーズ ラブ・ゲーム -わいわいテニス-』
幸田照美(宮城県)津上晴也(宮城県)山本里咲(宮城県)石井留美(神奈川県)山田望(神奈川県)引田典明(愛知県)井沢由加里(長野県)

30『SIMPLE キャラクター2000シリーズ Vol.01 機動戦士ガンダム THE 軍人将棋』
片山薫(山形県)鈴木雅也(埼玉県)黒川瑠璃(千葉県)松坂亮(東京都)田辺真理子(兵庫県)丹波博正(兵庫県)武藤弘明(鳥取県)

31『SIMPLEキャラクター2000シリーズ Vol.02 アフロ犬 THE パズル』
後藤成美(東京都)河川康子(愛知県)和泉誠(奈良県)澤北知恵子(岡山県)植野祐子(広島県)近藤雅士(香川県)荒木美保子(愛媛県)

32『サモンナイト2』
林田正明(東京都)新藤明(長野県)長浜祐樹(岐阜県)鴨志田芳弘(大阪府)田植正和(大阪府)石田啓介(兵庫県)山田正昭(広島県)

33『スーパー特撮大戦2001』
小原香住(福島県)小田康之(神奈川県)山崎辰夫(愛知県)渡辺勇次(愛知県)本田恭介(新潟県)浅沼稔(大阪府)木村栄司(大阪府)

34『スーパーロボット大戦α』(PSone Books)
杉田慶介(北海道)根元雄二(福島県)森上礼二(東京都)平沼強(兵庫県)岡安哲也(広島県)戸田賢(香川県)佐藤昭(宮崎県)

35『ARMORED CORE MASTER OF ARENA』(PSone Books)
上田浩士(北海道)岡田徹(北海道)本田雅子(青森県)尾野加代(兵庫県)出口博之(広島県)三上理香(愛媛県)武一樹(佐賀県)

36『ECHO NIGHT#2 眠りの支配者』(PSone Books)
安藤由香(山形県)浅田早苗(東京都)安田輝明(大阪府)安部順子(兵庫県)荒井綾香(兵庫県)楠裕子(兵庫県)深大寺栄子(福岡県)

37『KING'S FIELD III』(PSone Books)
川崎智之(神奈川県)板井学(神奈川県)米田治(兵庫県)羽場敏和(山口県)藤田義之(鳥取県)大井隆明(熊本県)菊池夕(鹿児島県)

PS2ソフト

38『グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO』
島田博(千葉県)木原幸治(東京都)桑長藍子(東京都)中西聡(東京都)横間幸恵(静岡県)高野勝博(兵庫県)岡部弘志(大分県)

39『グランツーリスモ3 A-spec』(MEGA HITS!)
木村貢(北海道)村木美和(北海道)大友淳哉(新潟県)杉村智之(長野県)小林雄人(大阪府)長野恵美(大阪府)島田友幸(高知県)

40『スカイガンナー』
大森雄二(埼玉県)林新平(東京都)柏原琢己(静岡県)勝柴義之(和歌山県)小林大輔(福岡県)牧瀬弘(大分県)武本美穂(沖縄県)

41『ブラボーミュージック 超名曲盤』
本田敏和(青森県)高橋健二(東京都)濱田沙耶加(東京都)宮田岳(東京都)田辺一輝(宮崎県)大田隆志(鹿児島県)脇谷文也(鹿児島県)

42『ボクと魔王』
山崎郷(秋田県)伊勢俊也(茨城県)荒井若菜(東京都)但馬光(東京都)三枝亮(愛知県)野田信彦(奈良県)柳沢奈美(山口県)

43『THE SEED(シード)』
望月佳代子(埼玉県)斉藤哲郎(東京都)村松良太(東京都)小林司(島根県)大塚慧(愛媛県)中村孝之(愛媛県)遠藤宙(長崎県)

44『BUSIN ～Wizardry Alternative～』
安部美奈子(北海道)畑中優(群馬県)杉本治(埼玉県)大野繁(東京都)後藤俊(東京都)添田信昭(福井県)立石徹(京都府)

45『グローランサーIII』
廣田慶介(群馬県)佐藤隆明(東京都)松尾康弘(東京都)鈴木重邦(静岡県)松尾俊哉(静岡県)小林美香(愛知県)小川高志(三重県)

46『対局麻雀 ネットでロン!』
野口稔(北海道)佐原勇(東京都)佐々木浩二(愛知県)園田裕也(岡山県)桑畑弘明(広島県)戸高明(大分県)小山晋(鹿児島県)

47『テクニクティクス』
伊藤美幸(埼玉県)野村政一(埼玉県)林亨(東京都)加賀勇気(奈良県)中村和也(奈良県)角田弘明(徳島県)坂本祐輔(愛媛県)

48『エンドネシア』
岡本俊一(秋田県)横山伸吾(神奈川県)鶴岡杏里(富山県)前島倫子(京都府)福井遼(大阪府)柳澤隆志(大阪府)鈴木百恵(沖縄県)

49『スーパーギャルデリックアワー』
広田奈美(宮城県)小野田健太(福島県)富士田泰明(茨城県)川村貴明(千葉県)根元博之(神奈川県)山本泰成(静岡県)渡辺寛子(奈良県)

50『ダンスサミット2001 バスト・ア・ムーブ』
小笠原由紀(大阪府)松本啓介(大阪府)宮田智明(大阪府)野尻信夫(広島県)安藤幸恵(福岡県)三浦幸輔(熊本県)坂根恭介(沖縄県)

51『ヘルミーナとクルス ～リリーのアトリエ もう一つの物語～』
藤本伸一(神奈川県)徳重友幸(富山県)佐野克彦(滋賀県)飯田陽子(大阪府)村山翔太(大阪府)辻恵子(島根県)中村幸恵(宮崎県)

52『リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～』
山本新(北海道)永田瞳(山形県)草場修吾(千葉県)水島毅(京都府)赤坂紗枝(大阪府)川上薫(大阪府)上野雅之(広島県)

53『暴れん坊プリンセス』
国分亮太(秋田県)森川勝彦(秋田県)鈴木千秋(東京都)田口真美(神奈川県)遠藤敦(長野県)山下知美(石川県)大鶴翔(奈良県)

54『Devil May Cry(デビル メイ クライ)』
加藤雪絵(群馬県)関口篤(群馬県)豊田洋(大阪府)中西武昭(広島県)三浦恭子(福岡県)山脇修(福岡県)周防渉(宮崎県)

55『鬼武者』(MEGA HITS!)
永島健児(茨城県)荒井雄一(栃木県)野中貞義(千葉県)鈴木明子(東京都)柴田恵子(兵庫県)佐藤謙一(徳島県)有田良(愛媛県)

56『マキシモ』
佐々木英弘(東京都)山口悟(東京都)伊集院裕(愛知県)渡辺好美(愛知県)岸田綾乃(長野県)島原祐樹(長崎県)斉藤直樹(熊本県)

57『玉繭物語2 ～滅びの蟲～』
霧島知美(福島県)八木仁(福島県)小林達也(埼玉県)三浦はるみ(大阪府)宮本力(大阪府)岩崎恵理子(広島県)志田邦彦(鹿児島県)

58『真・三國無双2』
内田早苗(宮城県)赤松文哉(東京都)伊藤章(東京都)本郷敏(東京都)神谷基子(石川県)小野楓(高知県)野沢慶介(高知県)

59『Jリーグウイニングイレブン5』
今中奈緒子(千葉県)小林一馬(千葉県)橋口裕明(東京都)福田啓二(東京都)岩崎信一(神奈川県)大曽根雄治(奈良県)安藤哲郎(大分県)

60『K-1 WORLD GRAND PRIX 2001』
窪田雄樹(山形県)黒崎和彦(埼玉県)山田知章(埼玉県)橋本健次郎(東京都)嶋田博人(神奈川県)井上昌弘(富山県)田中昌平(岡山県)

61『アドベンチャー オブ 東京ディズニーシー ～失われた宝石の秘密～』
野沢好弘(北海道)武田隆(千葉県)小川恵美(新潟県)廣瀬惇(新潟県)加藤知美(京都府)櫻田慶吾(大阪府)五十嵐竜(宮崎県)

62『クラッシュバンディクー4 さくれつ!魔神パワー』
常盤智之(茨城県)加藤尚之(埼玉県)菊池俊之(埼玉県)大橋新一郎(岐阜県)深谷純也(佐賀県)堀田直哉(大分県)大蔵孝太(鹿児島県)

63『ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～』
小林和行(北海道)椎名仁美(福島県)前田正秋(東京都)小野寺伸吾(福井県)林朋和(和歌山県)岸武寛(福岡県)皆川秦(沖縄県)

64『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ リバティ』
大野隆広(山形県)豊島進一(千葉県)鈴木浩輔(東京都)浜田昇(東京都)松原祐介(静岡県)佐々木寛(大阪府)三田祥太郎(高知県)

65『Rez(レズ)』
森永誠(栃木県)八木沢雅子(神奈川県)畑洋輔(三重県)高橋和彦(広島県)浜井友一(高知県)武田翔太(宮崎県)立川陽平(鹿児島県)

66『電車でGO! 新幹線 山陽新幹線編』
佐々木輝(新潟県)宮永靖照(新潟県)山口洋(富山県)荒木晋也(京都府)片山陸(大阪府)田中喜彦(岡山県)横山好純(愛媛県)

67『零 ～zero～』
小山修平(東京都)柴田一美(東京都)笠原恵(愛知県)松井舞子(愛知県)多賀秀(奈良県)佐々木詠二(兵庫県)釜谷文秀(山口県)

68『MotoGP2』
奈良勝昭(北海道)黒澤孝太(宮城県)磯崎淳(東京都)矢野尚樹(東京都)高木彰祐(神奈川県)風間章雄(長野県)青田宏(徳島県)

69『風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～』
西山裕樹(山形県)西野渉(東京都)野沢康(東京都)秋月雅史(福井県)岡本滋(京都府)谷口直子(兵庫県)橋本忠昭(熊本県)

70『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX』
羽田鉄郎(北海道)秋津将兵(東京都)高橋直人(東京都)大崎昌志(静岡県)生野弘之(岐阜県)岩瀬崇(大阪府)飯田佳代子(鳥取県)

お宝グッズ

71『ファイナルファンタジーX』ユウナ等身大POP
柴田香織(愛知県)

72『テイルズ オブ ファンタジア』ドラマCD6巻+声優サイン入りポスター
小豆畑佳美(埼玉県)遠藤麻由(和歌山県)

73『ミスタードリラー』ススムくん&アンナちゃん 指人形
高津仁志(愛知県)江藤毅(岡山県)東正泰(高知県) ほか7名

74『ときめきメモリアル2』陽ノ下光 等身大POP
古川浩(千葉県)

75『マール王国』シリーズ ゴールデンスペッシャルカレンダー
飯塚典子(茨城県)小室和也(茨城県)篠原理恵(栃木県)吉成真希(栃木県)遠藤光(東京都)福田好孝(東京都)新美儀英(愛知県)高木健士(大阪府)富田和哉(兵庫県)溝口豪(兵庫県) ほか90名

76PS2専用プリンター POP-egg
獅子倉愛美(千葉県)渡辺陽(千葉県)長谷部直樹(山梨県)杉野哲史(愛媛県)

77DPS特製図書カード
菅野和明(宮城県)桑久保信二(茨城県)鎌上明(埼玉県)吉村健人(千葉県)島川香理(東京都)山際晃明(神奈川県)小笠原章人(愛知県)鈴木健介(愛知県)韮沢千絵子(新潟県)吉岡光輝(岡山県)佐藤省二(山口県)横光俊浩(福岡県)山岡智志(鹿児島県) ほか27名

もっと楽しく!
motto! entertainment info



「レガイア デュエルサーガ」サウンドトラック

発売:2002年3月9日/**品番:**MACM-2024
税抜価格:2枚組3500円/**通販価格:**4200円
初回特典:レガイアニュース
通販特典:宣伝用ポスター/**通販締切:**2月16日



「HOSHIGAMI」サウンドトラック
(星神)～沈みゆく蒼き大地～

発売:2002年4月27日/**品番:**MACM-2023
税抜価格:3000円/**通販価格:**3700円
初回特典:星神通信+ボーナストラック(ゲーム未使用曲)
通販特典:宣伝用ポスター/**通販締切:**3月30日

初回特典は初回分のみに付きますので初回後は付かない場合もあります。通販は締切後も受け付けますが、初回特典や通販特典は付かない場合もあります。また御申込日により、お届けが発売日に間に合わない場合もあります。御了承ください。

通販方法
郵便局で郵便振替用紙に下記事項を御記入のうえ御振込ください
口座番号:00130−8−717856/加入者名:いーず/金額:通販価格の合計/通信欄:御希望の商品名と数・「DPSを見て」と御記入ください/払込人住所氏名:御客様の郵便番号・住所・氏名・電話番号

最新情報は http://www.movic.co.jp/book/ の1編を御覧ください

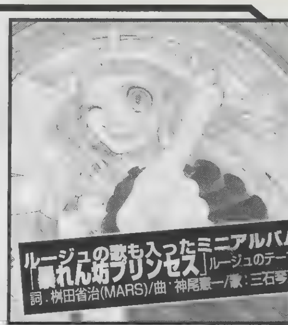
株式会社ムービック
〒173-8558・東京都板橋区弥生町77-3
tel:03-3972-1992・fax:03-3972-1235・e-mail:motto@movic.co.jp

「暴れん坊プリンセス」サウンドトラック

発売:2002年3月9日/**品番:**MACM-2021
税抜価格:3000円/**通販価格:**3700円
初回特典:暴プリ新聞
通販特典:宣伝用ポスター/**通販締切:**2月16日

ルージュのテーマ

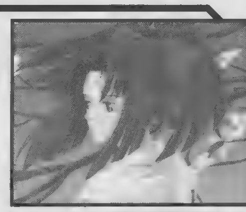
発売:2002年3月30日/**品番:**MACM-2025
税抜価格:2000円/**通販価格:**2600円
初回特典:暴プリ新聞
通販特典:宣伝用ポストカード/**通販締切:**2月28日



オマケCD付サントラ&ルージュのテーマのセット通販
通販価格:6300円/**通販締切:**2002年2月16日/**通販特典:**オマケCD(サントラ未収録曲)

「式神の城」サウンドトラック
アルファ・システムの初のアーケードゲーム

発売:2002年4月27日/**品番:**MACM-2022
税抜価格:3000円/**通販価格:**3700円
初回特典:式神瓦版+ボーナストラック(オリジナル曲)
通販特典:宣伝用ポスター/**通販締切:**3月30日



「高機動幻想ガンパレード・マーチ」



幻のシナリオ1のドラマ「**夢散幻想1～4**」
発売中/品番:MACT-2020～2023
税抜価格:各3000円/**通販価格:**各3700円

幻のシナリオ2のドラマ「**少女幻想**」
発売中/品番:MACT-2024
税抜価格:3000円/**通販価格:**3700円

幻のシナリオ3のドラマ「**英雄幻想1**」
発売:2002年2月23日/**品番:**MACT-2025
税抜価格:3000円/**通販価格:**3700円
初回特典:月刊ガンパレ
通販特典付通販は受付終了しました

幻のシナリオ3のドラマ「**英雄幻想2**」
発売:2002年3月30日/**品番:**MACT-2026
税抜価格:3000円/**通販価格:**3700円
初回特典:月刊ガンパレ
通販特典付通販は受付終了しました

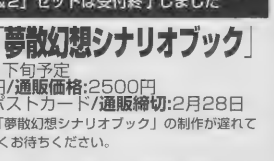
幻のシナリオ3のドラマ「**英雄幻想3**」
発売:2002年4月27日/**品番:**MACT-2027
税抜価格:3000円/**通販価格:**3700円
初回特典:月刊ガンパレ
通販特典:宣伝用ポスター/**通販締切:**2月28日

ドラマCDのOPテーマ「**突撃軍歌ガンパレード・マーチ**」
発売:2002年4月27日/**品番:**MACM-2020
税抜価格:1200円/**通販価格:**1800円
通販特典:宣伝用ポスター/**通販締切:**2月28日

描き下ろしテレカ付セット通販
「英雄幻想3&突撃軍歌」セット
予約価格:5500円・**予約締切:**2月28日
「英雄幻想1&2」セットは受付終了しました

ドラマのノーカットシナリオ「**夢散幻想シナリオブック**」
発売:2002年4月下旬予定
税抜価格:2000円/**通販価格:**2500円
通販特典:宣伝用ポストカード/**通販締切:**2月28日
申し訳ございません、「夢散幻想シナリオブック」の制作が遅れております。いましばらくお待ちください。

画集「東京魔人學園浮世絵巻～凛～」



1999年以降に描かれたイラストを一挙収録
描き下ろしイラストもある豪華画集

発売:2002年4月下旬予定
税抜価格:2857円/**通販価格:**3500円
通販特典:描き下ろしテレカ/**通販締切:**2月28日

ウラワザデータベース 凝縮版

大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果を詳しく書いて、右記のあて先まで！ 封書でもＯＫだけど、なるべくハガキで送ってください。採用された人には、超豪華賞品をプレゼントします。もちろん、ＦＡＸでの投稿も大歓迎！

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX 03-5281-5232
24時間受け付け中!!

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
30	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

編集部情報 ヴァンパイアナイト

ボスの書完全コンプリート法

愛用の銃を武器に、ヴァンパイアとの戦いを繰り広げていくSTG『ヴァンパイアナイト』。以下の条件を満たすことで、「ハンターズファイルモード」のファイルが増えていく。条件は、「アーケードモード」か「スペシャルモード」でボスを倒すと、そのボスの変身前のファイルが追加される。また、特定のボスは、変身前のファイルを入手したあと、同じボスをノーコンティニューで倒すと、変身後のファイルが追加される。さらに、ノーダメージで倒すと、「Gallery」内にイラストが追加される。なお、変身後のファイルと追加のイラストが存在するボスは次の6体だ。No.1:Chapter2のボス。No.2:Chapter3のボス。No.3:Chapter4のボス。No.4:Chapter5のボス。No.5:Chapter6のボス第1段階。No.6:Chapter6のボス第２、第３段階。





▲ハンターズファイルモードには、ほかにもさまざまな隠し要素が存在する。
◀追加イラストの出現条件は、かなり難しい。何度も挑戦してみよう。

編集部情報 グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO

最高難易度「エース」レベル出現方法

シングルレースのレベル選択画面でL1＋R1を押すと、最高難易度の「エース」レベル（敵車が全開走行をしている）が選択できるようになる。この「エース」レベルで１位になっても、隠し車種や隠しモードといったオマケ要素は存在しないが、達成率を100%にすると、このウラ技に関するメッセージが出現するのだ。全モードをクリア＆「HARD」レベルではもの足りないという人は、ぜひ挑戦してみよう。



編集部情報 グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO

走行中の画面表示を変更

走行中に㋜を押してポーズをかけてから㋝を押すと、通常はリプレイ中しか表示されないアクセル＆ブレーキ、ステアリング舵角のインジケータが表示（㋝１回でアクセル＆ブレーキ、２回でステアリング、３回で非表示）される。インジケータを表示させた状態でポーズを解除すると、そのままの状態でプレイすることができる。なお、このワザは１Ｐプレイ時専用なので、２Ｐ対戦時には使用できない。



ウラワザ・The・ベスト・超厳格

■エアガイツ
★クエストモードで体力＆空腹度を回復
満腹度や体力が減っているときに、クエストモードのホテルでパートナーと交代する。そのあとに、もう一度交代すると、空腹度と体力が完全に回復した状態になる。

★隠しキャラ出現条件
下記の条件を満たすと、隠しキャラが使用可能となる。増田光司 エアガイツの男性キャラでアーケードモードをクリアする。クレア・アンドリュース エアガイツの女性キャラでアーケードモードをクリアする。ヴィンセント・バレンタイン ティファでアーケードモードをクリアする。ユフィ・キサラギ クラウドでアーケードモードをクリアする。ザックス 『ＦＦ』の全キャラでアーケードモードをクリアする。

■スノボキッズプラス
★隠しキャラ出現条件
タイトル画面で、L1、R1、R2、L2、L1、R1、R2、L2、㋝の順に入力する。

※注＝再録されたウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。最新版では削除・修正されている可能性もあるのでご了承ください（バグ系はとくに注意!!）。

※１ 『MotoGP2』では、レコード表示中に、L1、L2、R1、R2、㋝を同時に押すと、それぞれのベストラップタイムに対応したパスワードが表示される。

✹DPS主催のインターネット・ゲーム大会の窓口 DPSコロシアム on Magazine

人気ゲームでキミの記録を募集中!

ＤＰＳ読者から寄せられたゲームの記録を集計して、日本一のゲーマーを決定する読者コーナー「ＤＰＳコロシアム」。腕に自信がある人はもちろん、初心者の参加も大歓迎だ！

オンラインもよろしく!!
オンラインでの「DPSコロシアム」は、現在準備中。いずれは、オンラインでも記録を募集していく予定だ。

正式募集の紹介 ▶ キミの記録を募集中!!

新登場 バーチャファイター4

ルール 「ARCADE」モードで、クリアするまでのタイムを競う。使用キャラは自由。ただし、設定はDIFFICULTYはVERY EASY、MATCH COUNTは２、ROUND TIMEは30、ENERGY MAXは160とする。

申請記録 ハガキに『バーチャファイター4』と明記して「クリアタイム／使用キャラ」を書こう。申請記録を出すまでの過程（全ラウンド）を、ビデオテープに録画しておくこと。

●記録確認にビデオテープを使用
●しめ切り ▶ 4月20日消印有効

新登場 MotoGP2

ルール 「TIME TRIAL」モードで「LE MANS」のラップタイムを競う。Weatherの設定はDRYとする。使用するマシンや、トランスミッション、シミュレーションなどの設定は自由。

申請記録 ハガキに『MotoGP2』と明記して「ラップタイム／使用マシン／パスワード（※１）」を書こう。メモリーカード２には、申請記録のリプレイデータも残しておくこと。

●記録確認にメモリーカード2を使用
●しめ切り ▶ 4月20日消印有効

参加方法その１ ▷ ハガキで記録申請

記録申請の方法 記録の申請はハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでＯＫ。

申請ハガキのルール 原則として、申請記録は官製ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便せんなども認めています。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので注意しよう。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合、「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書きそえよう。また、当コーナーへの意見などを書いてくれてもＯＫだ。

エントリーのルール 記録優秀者（おもに入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため、編集部から通知した場合のみ、記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらいます（確認後に返却する）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

参加方法その２ ▷ インターネットで記録申請

記録の申請は、メールで行うことも可能だ。詳しい記録の申請方法については、ホームページの中で説明しているので、実際にアクセスしたときに確認してみよう。メールなら郵便局の業務時間に関係なく申請できるので、時間ギリギリまでねばれるかも!?

送り先 コロシアムのホームページ（アドレスは下記参照）まで

送り先 〒101-8305 (株)メディアワークス「DPSコロシアム係」まで

●しめ切りと記録の発表
・4月20日消印有効（ホームページは同日17:00しめ切り）
▶ 5月発売の本誌「DPSコロシアム」と、電撃オンラインの専用ページに掲載

アクセスしてみよう!! http://www.dengekionline.com/

※電撃オンラインのリニューアルにともない、コロシアムも現在リニューアル中。近日中に再開予定なので、期待してほしい。

報酬 参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２〜５位に3,000円」、599〜200人で「１位に5,000円、２〜３位に3,000円」、199〜50人で「１〜３位に1000円」、49〜20人で「１位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなる（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈呈）。

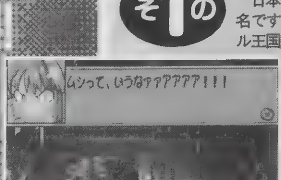
ラ・ピュセル 光の聖女伝説
はじめて物語

まんが 岩瀬　さとみ

魅力溢れるキャラクターとコミカルなストーリー展開、そしてS・RPGファンも満足させる本格的な戦闘システムを採用した話題の『ラ・ピュセル』。今回の"はじめて物語"では、初心者でもわかるように戦闘システムからユニットの成長システムまでを詳しく紹介！



しっかりした足と腰！ほのぼのノリをふっとばす本格S・RPG



その1

●魅力的な世界観に加えてゲーム性も大幅アップ!!

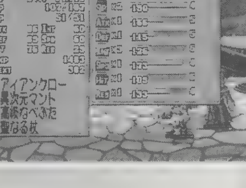
日本一ソフトウェアといえば『マール王国』シリーズが有名ですが、今回発売された『ラ・ピュセル』は、この『マール王国』シリーズの流れをくむ完全オリジナルのS・RPGです。魅力的な登場キャラクターやコミカルなストーリー展開など、『マール王国』シリーズで好評を得た要素はそのままに、戦闘システムやキャラクターの育成システムなどをさらに充実させて、S・RPGとしても非常にやりごたえのある作品に仕上げられています。例えば戦闘シーンでは、正方形のマス目で区切られた3Dフィールドを舞台に、敵味方が交互に行動して戦闘を繰り広げるS・RPGの王道的なシステムを継承しつつ、「同時攻撃」&「支援効果」や、「浄化」システムなど、『ラ・ピュセル』ならではのオリジナル要素が採用されています。また、育成面でも、通常のレベルアップに加えて特定のアイテムを装備することで、HP（耐久値）やATK（攻撃力）などの各種パラメータを個別に鍛えられるなど、キャラクターを自由にカスタマイズすることが可能です。さらに、敵モンスターを仲間にして、メインキャラと同様に育てていくこともできるので、やり込み要素もバッチリといえるでしょう。

●全12話構成のさまざまなエピソードが体験可能!!

プレイヤーは「聖女会」に所属する新米ラ・ピュセル（悪魔祓い）の少女プリエとなって、依頼された事件を解決していきます。ゲームは1話完結型の全12話構成。最初に町で事件に関する情報を集め、それをもとに事件現場（ダンジョン）を探索し、最後にボスを倒せば1話が終了します。ここでポイントとなるのが、各話ごとのエンディングが分岐すること。プレイヤーの行動しだいでは、事件が未解決のまま終了することもあるので、慎重にゲームを進める必要があります。



しっかりした足と腰! ほのぼのノリをふっとばす本格S・RPG



その2

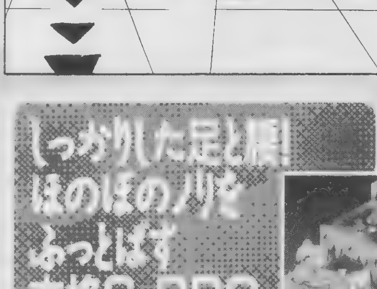
●装備アイテムがキャラクターの成長を左右する!

本作では、キャラクターの装備するアイテムが非常に重要な役割を占めています。その役割は大きく分けて全部で3つ。①パラメータの強化。これは通常のS・RPGと同じで、主に武器を装備すればATK(攻撃力)が、防具を装備すればDEF(防御力)などがアップします。②パラメータの育成。各アイテムにはATKやDEFなどのアイコンが付いており、これを装備して戦闘を繰り返すことで、パラメータごとに用意されているレベルを上げることができます。レベルが上がればそのパラメータがアップするだけでなく、そのパラメータに基づいたスキル(特殊能力)も習得可能。スキルが増えればそれだけ戦闘が有利になるので、できるだけ多く習得させましょう。③属性魔法の習得。アイテムの中には属性(全7種類)の付いているものが存在し、この属性値の合計が一定値を超えると、その系統の属性魔法が使えるようになります。属性値が高ければより強力な属性魔法が使用可能に!! このように、アイテムがキャラクターの成長と密接に関係してくるので、いかに強力なアイテムを入手するかが攻略のカギといえるでしょう。

●浄化と魔導合成でアイテムがパワーアップ!!

また、アイテムを自由に強化できるのも本作の魅力の1つです。まず、各アイテムにも経験値が設定されており、アイテムを装備しているときに浄化(後述)を行うと上昇。一定値に達するとレベルが上がり、基本性能がアップします。また、魔導合成でアイテムを合体させることも可能です。これは、複数のアイテムを装備させたモンスターを"魔界"に送ることで、その代償として強化された(弱体化する可能性もアリ)アイテムが手に入るというもの。これを極めれば、いくらでもアイテムをパワーアップさせることができます。





その3の

●「同時攻撃」と「支援効果」を使いこなせ!!

S・RPGの要(かなめ)といえる戦闘シーンも、非常に充実しています。3Dで構成されたマップには高低差が存在し、あまりに段差が激しい場所では、移動が制限されます。また、攻撃時には横や後ろ、さらにより高い場所から攻撃したほうが有利なので、敵味方の位置関係が重要になってきます。そしてユニットを「移動」させて、「攻撃」する敵を選べば攻撃シーンに移行しますが、このとき同じ敵を複数のキャラクターで攻撃すると、「同時攻撃」が発動します。敵は1度しか反撃できないので、個別に攻撃するより被害が少なくてすむわけです。また、攻撃する味方に隣接しているキャラクターも「支援効果」が発動して戦闘に参加できるので(ただし攻撃力は減少)、うまく利用すれば、敵から受けるダメージを半減させつつ同じキャラクターで何度も攻撃することが可能です。

●ローゼンクイーン商会のアンケートのお得な利用法

ローゼンクイーン商会で買い物をしてアンケートに答えていると、ランダムで最後にアンケートが追加されることがあります。この追加されるアンケートにはいくつか種類があるのですが、オススメは「1つだけ願い事がかなうとしたらなにがいいですか?」。このアンケートには、次の戦闘で経験値が3倍、次の浄化で経験値が3倍、次のマップでお金が3倍、次のしつけで素質UPが3倍と、非常においしい答え(効果)が用意されています。これをうまく使えば、簡単にキャラクターやアイテムのレベルアップ、資金稼ぎをすることが可能です。最初に書いたとおり、このアンケートの出現は完全にランダムなので、出現するまで安価な「ムキカエール」を買ってアンケートに答え続けるといいでしょう。手間は多少かかりますが、それだけの価値があることは保証します!

ラ・ピュセルはじめて物語





ラグナロク

その4の

●本作オリジナルの「浄化」システムもいい感じ!!

最後に『ラ・ピュセル』ならではのオリジナル要素として注目したいのが、「浄化」システムです。これはマップ上にある「不浄点」を主人公たちの祈りの力で浄化するというものので、作品のテーマとも密接に関係してくる要素です。不浄点を放っておくと、一定のターンごとに新たな敵が登場します。また、不浄点とそこから発生する「闇の地場」には、味方キャラを弱体化させる効果（各パラメータへのマイナス修正）があるので、可能な限り浄化して消去しましょう。このとき、浄化の波動が闇の地場にそって発生し、進路上の敵にダメージなどの効果（闇の地場の属性ごとに異なる）を与えられます。闇の地場の流れは、その上に配置したキャラの向きを変えることでコントロールできるので、攻撃に利用することもできます。また、闇の地場の流れが、15マス以上の円形を描いていると、大奇跡が発動。大奇跡は円内や地場上の敵に対して絶大な効果（ダメージ）を発揮するだけでなく、装備しているアイテムが大量の経験値をゲットできるので非常にお得。発動させやすいマップを見つけたら、そこで何度も戦闘を行ってくり返し発動させて、アイテムの経験値稼ぎを行うのも手です。

●欠点はあるが純粋に"楽しい"と思える傑作S・RPG

このように、多くの魅力的なシステムが存在し、戦闘や育成の自由度の高さがウリの『ラ・ピュセル』ですが、裏を返せばそれが欠点ともいえます。各要素が複雑なうえにそれに対する説明も不十分なので、『マール王国』シリーズと同じ"お手軽さ"を期待するとつまづくことも…。失敗したときすぐにやり直せる「ソフトリセット」や、「ロード」コマンドがないのも×。ただし、これらの欠点を差し引いても非常に魅力的な作品なので、ぜひ1度プレイしてみてください。

電撃コラムス

COLUMNS OF DENGEKI

記念すべき200号。1号から連載している鎌田さんと岩崎さんは、なんと今回で連載200回目！ 本当にスゴイことです!!

ゲーム＆イラストに熱中時代!

うん、元気（注:ウソ）

祥人近況　帰省して戻って来ると生活の感覚が鈍っていたらしく「このぐらいの時間食べないでいると胃液にやられるんだったね…」と、そんな加減も判らなくなっていました。不覚。



イラスト／祥人

★何か本能なのかもしれないな…

何故こんなにゲームを人に勧めたいと思うのだろう…。先日、昨年までアシスタントに行っていた作家さんの家に今度は純粋に遊びに行ったのですよ。というかゲームをしに。

今までも打ち上げとか、仕事じゃなくお邪魔するときはそうだったのですが、ＤＰＳの最新の数号分、手持ちのソフトいろいろ、体験版ソフトの数々を手にして。体験版なんかずっとほっといたりしているくせに、出かける前にわざわざ一通りめぼしい物をチェックして、どれがよい反応を得られそうか考えたりまでして。ＤＰＳも、興味を引きそうな記事を確認しておいたり。

しかし、それらを全部披露するワケではないのです。ここまでしておいてこういうことを言うのも何ですが、怖いじゃないですか。私がしつこく勧めたことが原因で、かえって引け腰になったり、悪くするとその勧めた物に対して悪印象を持たせてしまったりするかも…。ああ、自分の好きな物が自分のせいで嫌われてしまうなんて！　い、嫌だああっ!!

しかもこの方、「絶対におもしろいから」となかば無理やり勧められてプレイしたものの肌に合わず、すっかりそのゲームが嫌いになったり、「とにかく見てよ感動するから」とシリーズ物のＲＰＧの、完結編のＥＤだけ見せられて（これはやった方もどうかと思うが）何が感動なのか判るはずもなくうんざりしてしまったりしたという過去があるそうで。ですからあらゆる局面（という程のものなのかどうか）を想定して準備をしつつ、実際には無理に全部は紹介せずに、話の流れや場の雰囲気に合わせて紹介するソフトを変えたりするワケです。比較的ライトなユーザーと言える方なので、おもしろい＝オススメできるとは限らないのがまた難しいところ。しかしたまにクリンヒットなオススメができたときは、それが私のお気に入りのソフトではなくとも嬉しかったりして。やっぱり何故そこまでしたくなるのか不思議なのでした。うーむ。

電撃コラムス

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 このところずっと、PS2のプログラムをやってました。またいろいろ難しいことが分かりました。いやー、PS2は奥が深いですね。

★ファンドと『ときめきメモリアル3』

今回はまず、「ファンド」とは何かというところから説明しよう。難しそうに思うかもしれないが、理屈は非常に簡単だ。

たとえば、1000円で100個作れる物があり、キミがそれを作ってフリーマーケットで売ろうと考えていたとする。ところが、キミはその1000円を持っていなかった。そこで、友だち10人に「一人100円ずつ出してくれれば作れるんだ」と話をもちかけて、一人から100円ずつ借りて資金の1000円を用意し、それを作ったとしよう。

さて、ようやく作ったそれをフリーマーケットに持ち込んで、キミは1個100円の値をつけて売り出す。仮に10個売れれば1000円になるので、この時点で友だちに借りた1000円（一人につき100円）は、そのまま返すことができるようになる。20個売れれば2000円なので、友だち一人につき200円を渡すこともできる。30個売れれば300円渡すこともできるが、どこからかは、それを作り、販売したキミ自身の利益も考えるだろう。最初に100円を借りたときの約束にもよるだろうが、まぁ30個売れた時点で300円渡して、その先に売れた分はキミ自身の利益にしてしまうかもしれない。完売すれば残り70個分7000円の利益が上がる。

ところが、これが7個しか売れなかったとしよう。手元に入る売り上げは700円だ。友だちには一人につき70円しか返すことができない。友だちは、一人30円の損をしてしまうことになる。

簡単に言えば、これがファンドだ。つまり、ファンドとは「得をすることも損をすることもある」ものなわけだ。

このファンドの仕組みを、高騰する一方のゲーム開発資金の調達に応用したのが、『ときめきメモリアル3』と『ときめきメモリアル Girl's Side』（以下、『ＧＳ』）だ。簡単にいうと、投資家から最大12億円（1口1万円、10口から）の資金を集めてソフトを開発、完成してそれがよく売れれば、1万円に利益を足してお返ししますというわけだ。

と、ここまでが一昨年11月の、このファンド発表時点の話。そしていよいよ、昨年の12月に対象ソフトである『ときめきメモリアル3』が発売されたわけだが、その売れ行きはどうなのだろうか？　年末商戦期の常で多少混乱はあるようだが、ソフト発売から半年後の今年6月（ここまでの出荷本数がファンドの対象になっている）に20万本程度は出荷される可能性は十分ある。発表当時報じられていた「『3』が20万本、『ＧＳ』が15万本出荷されれば、元本の1万円は越える」という基準については、どうやらクリアできそうな様子だ。

今回はファンドの説明が長くなってしまって、結果について十分に論考することができなくなってしまったが、本当にこの〝ときめきファンド〟には、いろいろなことを考えさせられる。他人事ながら、ドキドキするのだ。発表されれば、『ＧＳ』のゲーム内容、出荷本数にも、ぜひ注目していきたい。

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が送る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下 近況 日本滞在中は秋葉原に3回も行って、ゲーム屋の衰退と自作ＰＣ系の躍進をとくと見てきましたが食べ物屋の変化にもびっくり。トルコ料理の屋台とかいつからなんでしょう。

★Xboxのデカさは日本で受け入れ可能か？

というわけで2週間も日本に滞在してからアメリカの家に帰ってみたら、年末に購入して箱も開けていなかったXboxが寂しそうに待っておりました。実は市場調査などでゲーム屋関連を回っていたときに、たまたま十数台が入荷していて、その場で買えるというチャンスがあったのです。ちょっと勢いで買ったかなという気がしたのは、家に帰ってから一時帰国のための荷造りが最優先で、箱を開ける暇すらないことがわかったときでした。

一緒に購入したソフトは『ＨＡＬＯ』、『ＤＯＡ３』、『ＭＡＸＰＡＹＮＥ』の3本でしたが、これらはすべて暴力的で子どもの教育上良くない系ということがあとでわかりました。ソフトを一通り立ち上げてみた感想では起動も速いし、動作音は静かだし、Xboxへの印象は悪くありません。しかし、本体のデカさ、重さ、コントローラの大きさは明らかに日本人のゲーム機の許容範囲を超えているような気がします。日本の会社だったら設計段階で絶対に考え直すだろうという手応えです。

感覚だけで語ってはいけないと思い、体重計で本体のみの重量を計ってみましたが、初代ＰＳが1.2Kg、ＰＳ２が2.2Kg。それに対しXboxはなんと4kg。道理で片手でひょいと持ち上げられないわけです。容積もすごくて、高さは初代ＰＳの約2倍、上から見た面積も2倍近いサイズがあるので容積は4倍近いでしょう。大型のビデオデッキのサイズを占領するのでテレビ下の収納棚などに収めて据え置きたいところです。



コントローラは日本市場では小さめのサイズを出すらしいですが、アメリカ仕様のは日本では出せないだけあってバカでかいです。ＤＣのそれと比べてみると上から見た大きさは一回り大きいだけだけど、厚みが違うし、何よりずっしり重い。作りも頑丈で、アナログスティック２つのほか、ボタンの数もやけに多いです。ＳＦＣのパッドと並べてみたけれど、もはや別の入力機器という感じです。

こうして従来のゲーム機と比べてみると、ＤＣまでがあくまでゲーム機＝おもちゃという範疇であったところにＰＳ２がＡＶ機器との境界線をまたがるところに進出し、XboxはすでにＡＶ機器・情報家電という方に振り切っている気がします。

日本でもそろそろ店頭でデモ機に触れる機会があるでしょうから、この大型据え置きゲーム機を（許可を得て）持ち上げてみたりして導入可能かどうか吟味してみてください。

イラスト／山師

任務了解…ポチッといかずゲームソフトを狙い撃ち!!

ターゲット・ロックオン!!

緑川　光
プロフィール

さまざまなメディアで活躍するボイスアクター。趣味はG－SHOCK、NIKEの靴の収集。またゲームやパソコンなどにも精通しているステキなお兄さまなのです。

★バンプレストに進入！ 諜報活動大作戦!!

またまた行って参りました♪　オレにとっては楽園のようなステキな場所、バンプレストさんに♪♪　何をしに行ってきたかというと、３月頃に発売が予定されている『スーパーロボット大戦ＩＭＰＡＣＴ』のテストプレイにです。

知っている人も多いと思いますが、今回のシリーズには、ヒイロもマサキも登場しておりません。なのに何故テストプレイ？…と、思われるかもしれませんね（苦笑）。別にほかの役で出演したわけでもないのです。ある日、スパロボのプロデューサー、寺田貴信さんから「ＤＰＳのエッセイのネタに『スーパーロボット大戦ＩＭＰＡＣＴ』のテストプレイなどいかがでしょうか？（笑）」といった、天使の囁きメールが届いたので、お言葉に甘えさせていただくことになったワケです♪　たとえ自分のキャラクターが出てなくても、興味はあるので（笑）。

○月×日、オレは清々しい気持ちで（完全に遊びモード発動／笑）、バンプレストに向かった。前回と一緒で、同じ事務所の稲田徹クンとともに（笑）。

１年前は隣の人がどんなステージをやっているのか全然わからないところでプレイしたのだが、今回はそうではなかったので、いろいろとコミュニケーションをとりながらできて楽しかった（笑）。寺田さんはというと、少し離れたところでお仕事をしていました。まだ『スーパーロボット大戦ＩＭＰＡＣＴ』関係で大変なのかな？　それとも、新しい『スパロボ』の開発？　後者の方だったらスゴイ嬉しいな～♪　今度は、ヒイロかマサキ出して欲しいっす！　と、さりげなくアピールしてみたりして（笑）。なんにせよ、本当にご苦労さまです。

以前来たときは、いろいろとプレイした感想を書く紙があったのだが、今回はなかった。ということは、結構データがとれているのかな？　なので、心置きなくこのコラムのネタになりそうなことをメモりながらプレイさせていただきました（笑）。

最初に感じたのは、オープニングＣＧがスゴイな～ということ。そして次に感じたのが、そう言えば、自分のキャラいないんだっけ…ということ（苦笑）。まっ、それはおいといて、今回の一番の変更点は、さらにリアルな戦いを追求するためにマップが３Ｄになったことでしょう。ということは、ある一方向からでは見にくい場所が存在してしまう可能性もあるので、マップをグリグリ回すことで、それに対応できるようになってます。これ結構楽しくて暫く遊べます（笑）。でも、あまりやりすぎるとマジで酔うので要注意（苦笑）。そして、遠くから見たり近くで見たりもできます。これも多少は遊べます（笑）。

でも、今までのに慣れきっているせいか、初めのうちはやはり違和感が感じられました。まぁ、新しいシステムっていうのは、次のステップに進むために必要なことだし、プレイヤー側もゲームをさらに楽しむために、早く慣れるように努力しなきゃね（笑）。

真上から見た地図も、小さいが表示することもできるので、２つのマップを上手く照らし合わせながらプレイすれば、それほど戸惑わないのではないでしょうか？　ちなみに、一緒にプレイした稲田クンはオレほど苦戦してないようでした（苦笑）。

今回も新しい作品がいくつか登場しているのですが、オレ的に、そんなに詳しくない作品が多かったっす（汗）。まだまだ勉強が足らないなぁ～（苦笑）。

「破邪大星ダンガイオー」で、神谷明さん作品が、また１つ増えましたね。何本も『スパロボ』で主人公クラスをやられている方って、収録はどうしているんだろ？　やっぱり何日かに分けてやってるのかな？　あれだけの作品を一気にとったら、途中で絶対に声が枯れるよね～……。オレなんか、マサキだけで枯れちゃうこともあるっすよ（苦笑）。果たして真相は？

そういえば「マシンロボ　クロノスの大逆襲」の主人公は、井上和彦さんが演じているのですが、あまり聞いたことがない口調にビックリ！（苦笑）「魔装機神」のヤンロンなんかでも、叫ぶ台詞は結構あるけれど、あそこまでワイルドな叫びは聞いたことがないっす。個人的にとってもイイ感じでした♪　あの台詞回しが聞きたくて、何度も使っちゃいそうっす（笑）。そういえば「忍者戦士飛影」の主人公も井上さんですね。ところで、〝飛影〟を〝とびかげ〟と読むか〝ひえい〟と読むかで、年令が……（苦笑）。

そして、熱い叫びと言えば必ず名前が挙がる桧山修之さんが（『スーパーロボット大戦ＩＭＰＡＣＴ』のテレビＣＭのナレーションをされている方です）、「機動戦士ガンダム第08ＭＳ小隊」で、ついに『スパロボ』に参加！本人も出たがっていたので、オレも嬉しく思います♪

さて、じつは、前回も今回もバンプレストに行って心残りなことがあります。それは、それぞれのスタッフの仕事場周りに飾ってある、スパロボ関係のモデルをじ～～～っくりと見たいということ！（笑）　いや、マジでスゴイんすよ!!　それだけ見にくる価値は十分あると思います。たとえ入場料とられても、オレなら入ります！　ゲームの資料として飾ってあるのだろうけど、本当に好きなんだろうな～と思えるのが、超微笑ましいっす♪♪♪

ゲームの完成、本当に超楽しみにしております♪♪♪　今回は、本当にありがとうございました♪♪♪



イラスト／トモ

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール
フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★祝! DPS 200号達成!!

読者の皆さん、200号達成、おめでとうございます！（このネタ、去年からねらっていたんですが）やはり読者の皆さんがＰＳを、そしてＤＰＳを支えてくれたからこそ、達成できた数字だと思います。

1994年12月16日、ＤＰＳは「電撃ＰＣエンジン１月号増刊」としてスタートしました。ちなみにゲームショウなどでおなじみの「ぷよまん」が発売になったのも同時期です。通算100号を達成したのが1999年の３月12日号でした。４年とちょっとですね。

創刊当初は増刊号扱いで隔月刊でした。すぐに部数も伸びて月刊となり、1995年9月には月２回となりました。1996年６月には隔週刊となって現在と同じスタイルとなったのです。そして、ＤやＤＰＳ２といった増刊によってグンとスピードを上げ、（このところは、ほとんど週刊誌という状況もあったりして）創刊より６年ちょっとで通算200号を達成。６年といえば小学校に入ったばかりだった人が中学生に、中学生だった人が大学生になってしまうだけの年月です。経ってしまえばあっという間でしたが、世の中はずいぶん変化しましたね。

とくにめざましいのがパソコン関連の技術の進歩です。創刊の頃はやっとウィンドウズが広まってきたという時期でした。パソコンでゲーム、といえば、ＮＥＣのＰＣ98シリーズ（Windows98ではありません！）が全盛で、DOS/Vやウィンドウズでゲームをしているのは一部のマニアだったのです。

私もこの頃はパソコンゲームの攻略記事制作に追われていました。仕事に使うのはＰＣ98、趣味で使うのがマックでしたね。

インターネットも「やっと個人でも利用できるようになった」という程度で、一般的にはその存在すらあまり知られていませんでした。通信は、限られた地域で、しかも文字だけで情報のやりとりをする「パソコン通信」が主流でした。

世界のどこでもアクセスができて、画像も見られるインターネットは、大学や政府機関といった専用線を持っているところでしか利用ができませんでした。

それが商用プロバイダーの登場によって個人でも利用できるようになったのがこの頃なのです。初めて海外のサイトの画像が見えたときの感動は、今でも忘れません。

しかし利用料金と電話代を合わせると（テレホーダイなんてサービスはありませんでしたから）月に何万円という高額な費用がかかりました。

そういえば携帯電話もまだまだ高価で、持っている人はほんのわずかでしたね。最近は小学生でも持っていますからね。

ゲーム機のハードは任天堂のスーパーファミコンが全盛期で、セガのメガドライブがこれを追うといった展開でした。そんな時代に登場したＰＳは、セガのサターンやＮＥＣのＰＣ－ＦＸなどと次世代機と呼ばれ、そして次世代機戦争と呼ばれた激しい戦いを勝ち抜いていきます。『ファイナルファンタジー』や『ドラゴンクエスト』といったキラーソフトを陣営に加え、善戦を続けました。

しかし、ライバルは次々と新型機を投入してきました。任天堂からはＮ64が、セガからはドリームキャストが参戦してきます。さすがのＰＳも処理能力が見劣りするようになってきました。

そして2000年３月４日にＰＳ２が発売となります。スーパーコンピューター級と呼ばれる処理能力は、またもライバルを突き放しました。それでも、技術の進歩は止まるワケではありません。

2001年９月14日には任天堂よりゲームキューブが発売となりました。まだまだソフトの本数は少ないですが、マリオやポケモンといったキャラクターで、低年齢層の人気をしっかりつかんでいます。『ピクミン』のヒットによって、若い女性層もかなりゲットしたようです。

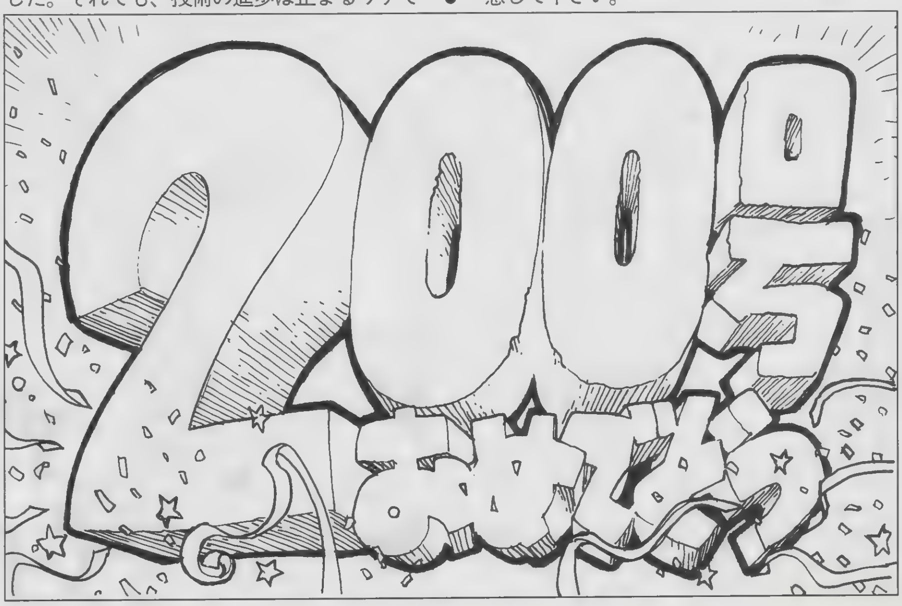
今年は巨人、マイクロソフトからＸboxという新しいライバルも登場してきます。ＰＳ２にとって、本当の戦いはこれからです。この戦史については……300号記念のコラムでお話ししましょう。

■友人から液晶のプロジェクターを中古で譲り受けたので、自宅のリビングにセットして、早速100インチの大スクリーンでＰＳ２をプレイしてみました。まず、驚いたのが画質のよさです。大画面にすると画像のアラがめだってしまうので、本当はＲＧＢで接続したかったのですが、あいにく自宅にはＳ端子ケーブルしかなかったので、これでつないでみました。ところが、それでも十分な解像度で表示されました。いかにＰＳ２のグラフィックチップが高い能力を持っているかを再認識させられましたね。

サウンドは光デジタルケーブルで接続してサラウンドアンプへ入力しました。これも臨場感あふれる音場となります。『ＧＴ３』をプレイしてみると、まさに実車感覚でした。きついコーナーで、オーバースピードでふくらんでガードレールが迫ると、後ろで見ていた友人は避けようとかがんだくらいです。

『電車でＧＯ！』や『エースコンバット』なども、ＴＶの画面で見るのとは違った迫力で楽しめます。機会があったらぜひ試してみて下さい。

※ただし、ピュアな映像信号は、場合によってプロジェクターにダメージを与えたり、目が疲れたりする場合がありますので、十分注意して下さい。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

ありがとうございます！　お疲れさまでです！　おはようございます！　あいさつのできるさわやかな青年を育成する究極の読者様ページ！　基本はゲーム！　だけど中には……なんていう、だらしないフレキシブルなコンセプトです！



まんが／岩瀬さとみ

奴隷のど

「ＰＳの奴隷」は素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。採用基準はとにかく「熱い」って点のみ。なので、力の入ってないハガキたくさんよりも、熱く力のこもったハガキ１枚の方が採用率は高いです。21世紀はｅメールではなく、ハガキの時代ですよ！　いや、コレ本当。笑。

200号です！　とにかくおめでたいのです！　もう頭の中真っ白にして盛り上がっちゃいますか！　ますか！　ますよ？　どうなんですか！　ハッキリしてください！　逆ギレかよ！　ともあれ200号が作れたコトがうれしかったりします！

奴隷のど

それほど大したことじゃないと思っていたけど……200冊のＤＰＳを目の前に置いてみたら、その考えはちょっと変わった。分厚かった。なんとなくうれしくなった。こんな日は1人、グラスに酒を注いで「電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、本当のコトが書いてあるのが特徴」ってことも200回考えたのか……と思い返してみる……カラン……。氷がグラスで音を立てた。……なんてな。チ◯コ握いちゃうね！　そんなオシャレなはずないじゃんねぇ。きれい事バカリじゃ、世の中やってられないんだよ！　と。200号で浮かれる自分に言ってみた。

おめでとう！　200号！　おめでとう！　オレ！　ありがとう！　みんな！　このうれしさは死んでも忘れない！　って死ぬのオレ？　死んじゃうの？　そう。多分、このDPSが売れなくなるとき、オレは死んじゃうんだね。ソレまで走り続けなきゃいけないんだ！　いけないの？　そう。まあ、奴隷の本を作ることも決定しましたし。

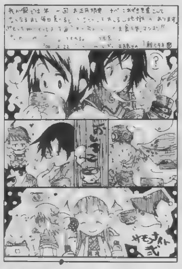
詳しくは195頁を参照！　そちらもハガキ募集中！



▲宮城県　悠真龍太郎さん　3月は大変ですよねぇ……今年はどうしたってソフトタイトルが多すぎです。順番にぼちぼち買っていくしかないんでしょうねぇ。



▲愛媛県　桜ん坊さん　期待が高まってます、「ゼノサーガ」。なかなかいい感じのようですよ。ボリュームもかなりなモノらしいですし。



▲埼玉県　小鮫ヒタキさん　エンドレスおしるこ。ちょっとステキなイベントのような気がします。



▲大阪府　薫咲ハルヒさん　50本は……どうなんでしょう。編集部では少ない方です。笑。



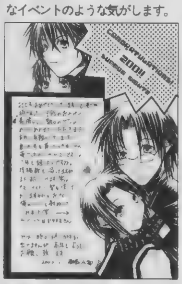
▲宮城県　江本聖さん　そんなモノでしょう。というか、男は女の子には頭が上がりませんよ、大抵。



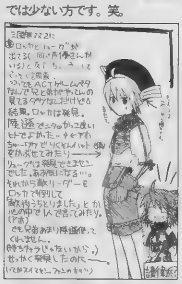
▲北海道　二丁拳銃さん　やっとですよね。ＰＳ２値下げ。安定した気がします。



▲京都府　刃霧海さん　ＤＰＳのせいでゲーマーに……良いのか、悪いのか……笑。



▲神奈川県　朝影礼都さん　時代ごとに射抜かれるソフトってありますよね。どうしても。



▲北海道　斗月実さん　ヒゲもじゃ山賊系じゃなくて良かったです。ありますからね。



▲大阪府　箸さん　スゴイですよ。正直、自分たちでも不思議なくらい作ってます。



▲岡山県　寿あおいさん　イロイロと賛否両論のあるＥＤですけど、続編が出てくれれば……。



▲三重県　小坂ひろみさん　貢いでますか……ますね……すいません。今後もイイモノ作ります。



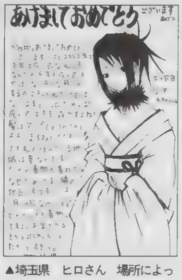
▲大阪府　広都灯さん　聞いてみると、結構いけるのが不思議なんですよ。聞くまではハードル高いんですけどね。静かなところでヘッドホンを使うとかなりグッときますよ。絵が浮かんできたりして。



▲東京都　とうまるいさん　乙女力は萌え力ですからね。ってワケ判りません。笑。



▲岩手県　箱猫（妹）さん　前作よりもＳＬＧとしてかなり進化しているのは確かです。



▲埼玉県　ヒロさん　場所によって式の日付が変わりますからね。着物を着る良い機会ですし。



▲埼玉県　ゆとりさん　出会えると思いますよ。既に3月近辺には大量のソフトが……。



▲福岡県　きすぎゆかさん　新作「ラ・ピュセル」はやりごたえ十分です。



▲徳島県　楓月さららさん　そうなんですよ。基本的に早めで適当で。笑。期限は決められないです。

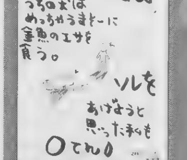
「将来っていつ決めればいいんでしょうか？　私は今年受験生になる高２なんですが、学校で進路に合わせたコース選択をしないといけません。迷っている……というよりも、まったく判らない状態といっていいでしょう。情けないですけど。自分が将来何をしたいのか、どんな大人になりたいのかがよく判りません。歴史に名前を残している人なんかは、若いうちにイロイロな決断をしてますよね？　そういう決断力の欠如ってダメなんですかねぇ。やっぱり。どうなんでしょ？」北海道　ムスツ原野さん

200号記念というわけじゃないんですが（笑）、この時期になると将来に関するハガキが多くなるようです。3～4月はどうしても考えますからね。その手のコトを。さて、将来ですが……正直、いつ決めればいいのかは自分次第でしょう。としか言いようがありません。決断力うんぬんも、最終的にその人ごと、環境ごとに違うハズです。決断するということはイロイロなコトを諦めるということ。社会が安定していて、いつまでも親や周囲の大人たちに甘えていられることの多い現代社会では、決断する必要性が薄くなっているのです。肉体的にではなく、精神的に大人になれない人が多くなっているのがその証拠。確かに、若いうちにバンバン決断していける人はカッコイイですよね。が、特に昔は、自分よりも年上の大人たちが下の人間を守りきれないことが多かったので、ソレがどんなに辛いこと、苦しいことでも、若者は決断を下すしか無かったのです。なので、昔の人と今の自分を比べるのはかなり無理があると言えるでしょう。あ、いや、だからといって決断出来ないのが良いというわけではありません。若いウチから自分の進む道を理解して、後で後悔しないのなら、ズバズバ判断していった方がいいですもんね。ただ、普通、後悔してしまうかも……と思うと決断も鈍りがちになるのは当たり前。やはり、最終的には自分がどうしたいのか、どうするのか？　で、決断するタイミングを計るのが正解なのでしょう。そのタイミングは前述のように、その人ごとに違います。早くに両親を無くしてしまえば10代前半ででも決断を迫られるワケですし。まあでも、そういったどうしても決断しなければいけない瞬間に追い込まれてしまう前に、自分から決断する余裕のあるときに、何かと決めておきたいモノです。余裕があるほど、後悔しない決定を下せることが多いですしね。決断出来ないことに焦るよりは、いつも「将来どうするかを決めないといけない」と思って常に考えてみる。考えずにボーっと生きるのもいいですが、考える時期も大切ですよ。

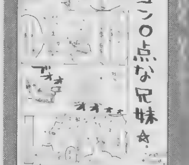
ロボコン0点な人

2002年のゲーム費用は、まだ0円の巻!!

急遽お金が必要になるときって、あれもこれもってまとめて来るね（涙）。（ほ）







ろしくないようですが。最終回を見てから抜けてる部分を脳内補完し、ビデオが出るのを待つとしましょう。で、新しいライターですが、なんか急激に対象年齢が下がっているような気が……。このネームを書いている段階ではまだ放送されてないので分かりませんが。「アギト」も元々期待しないで見始めたのだから、今回も軽い気持ちで見ていこうと思います。しかし留守録ができないとなると、続けてみるのがかなり困難です。はやいとこ新しいビデオを買わなくては……。と、思いってたところ、今度はパソコンの調子が悪くなり……。どうにも悪いことは続けておきますね。今年は家賃の更新で大金を失ったばかりだというのに。どうにかこうにかHDDの目処がついたので、後回し後回しにしていたPS2も買わないとならないし。でも取り合えず急務はビデオかな。パソコンは昔のノートを引っ張りだして使っていて、取り合えず原稿書くだけなら問題ないし。（ほ）

『FF11』のβテストを家からアクセスして、電話代3万かかってるじゃんか。笑。（魔）

奴隷のど

「ＰＳどのポイント制について」　ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Dの「ＰＳ２の奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、今回も作ります。内容は右ページを見てね！　新世紀ならではのハガキ祭り！　毎号、ポイント獲得のために熱いバトルが繰り返されています。次の決算号はまだ未定です！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってます。ハガキでＧＯ！

「ハガキの書き方、描き方」 イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL　名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。CGは必ずハガキ（またはサイズの紙）にプリントアウトして送って下さい。

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

新しいノートパソコン買わなきゃ。以前は編集部で廃棄寸前のPC98を使ってたのだが、引越時に処分されたのよ。ワープロ以外のソフトがなくて原稿書きに集中できた、いいマシンだったのになぁ。機能充実も時に諸刃の剣。（中）

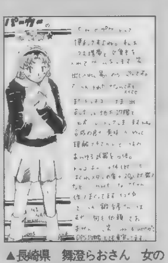
『FF11』のβテストが出来ない腹いせではないが、オンラインRPGをやり始めた。高速通信網が整備され、コンシューマでも「PSO」が出たりして、アメリカ、韓国が先行しているこのジャンルの芽が出始めたね。RPGとは言っても、普通のとはプレイ感が違うから、すぐなじめるかは人それぞれ。このタイプは他のプレイヤーと一緒に冒険、情報やアイテムの交換はあたり前、ていうか魅力だが、「ゲームは自力で解くもの、人に聞くなんて邪道！」という意識が強い人には不向きかな。とはいえ、協力プレイを前提に設計されているから、一人じゃつまんないし、キャラも成長しないんだわ。また、クリアという概念がなく、ゲーム世界での生活自体が目的なので、そこに喜びを見出せるかもあるでしょ。あとは課金の問題かぁ。このタイプは発売元で接続用サーバーを運営する必要上、プレイ料（月々1,000〜2,000円が標準）がかかるので、割高感を感じる人もいるはず。特に日本モノはソフト自体の価格も高いからなぁ。これらのハードルがあって万人が楽しめるとはいえないけど、仮想世界での生活で、人と交流する魅力は大。現在のタイプにとって変わるとは思わないが、主流ジャンルとして確立されるのは間違いないぞ。

とりあえず、『FF11』で始めれば？　オンラインゲームは。

ロボコン0点でもちらっと書いたけど、ビデオデッキが壊れてしまった。自分は基本的にドラマやアニメは留守録で撮り溜めておいて、溜まったらまとめて見ることが多いんだけど、ある日2カ月分くらい溜まった「仮面ライダーアギト」を見ようとしたら、再生できない。変だなぁと思ってテープを出してみたら、ベロベロとテープが引出され……。どうやら、中でテープが絡まったまずーっと放置されていたようです。ちょうどアナザーアギトが出て来て、ギルスがそろそろエクシードになるかなぁってところで私の「アギト」は終わってしまいました。というか、テープの状態を見ると、かなり前から絡まって録画不能になっていたようで。最近レンタルビデオでもDVDで借りることが多くなった（人気の新作でも、DVDなら借りられる場合が多いから）ので、まったく気が付きませんでした。おかげさまであのあとどうなったのか分からないまま取り合えず最終回だけでも見て、次の「リュウキ」に備えようかと思います。最後の方の展開は、聞くところによるとあんまり評判よ



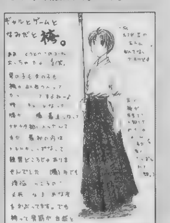
▲東京都　奈々男さん　気持ちいいですからね。殴り系は。スカッとしますし。ドカーンと。性格もストレートなタイプが多いですし。



▲長崎県　舞澄らおさん　女の子はポケットのない服多いですしね。大きめのポケットのあるカワイイ服は大事です。



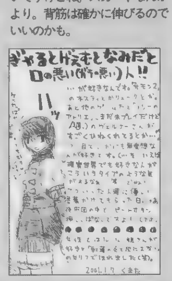
▲福島県　流天さん　どういう進化をしたのか判りますよね。ヒゲも可愛い感じです。確かに中途半端よりも強い感じがします。



▲三重県　とねりこ碧さん　寒いですけどね。スカートなんかより。背筋は確かに伸びるのでいいのかも。



▲岐阜県　薔薇獣さん　スゴイ衣装ですよね。露出度高過ぎです。実際、コスプレなんかでも意外に恥ずかしいみたいですからね。



▲広島県　くまたさん　最初はぶっきらぼうな方が、仲良くなったときグッときますよね。ソレは絶対です。









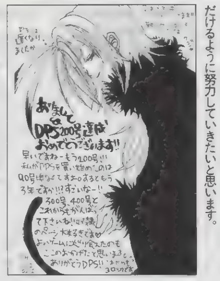

◀宮崎県　秋山たつみさん　コスチュームが自分好みにできるのって大きいですからね。『FF11』はもう、バリバリそれなんですが。顔も変えられちゃいますけど。

◀兵庫県　かんさん&春希さん　手、黄色くなりますよねぇ。まあ、なんでも食べ過ぎは注意しないとですよ。適度に行くのが健康の秘訣らしいです。

◀京都府　刃霧海さん　もう、気になっているゲームがとにかく多くて……ってところでしょうか。というか、スゴイですよね。3月。正直なところ困りました。

◀山口県　嘘吐山口さん　というか、『FF11』からでいいと思いますよ。ネットは。全然遅くないです。逆に整備されてからの方が確実にソンしないですから。面倒なところもありますし。

◀神奈川県　小野奏子さん　なんていうか……あのちょっと歪んだヌイグルミがカッコイイですよねぇ。しかも装備しているのがルールー。たまらない状況なのです。

◀北海道　柳来来さん　彼女だけがとにかくもう、足が……。笑。良いと思います。健康的で。

◀岩手県　由布子さん　続けられるよう、買っていただけるように努力していきたいと思います。



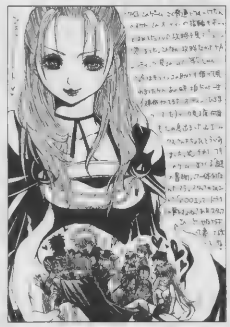


◀兵庫県　苺桜さん　イベント起こすの大変なんですよねぇ。このゲーム。雰囲気とかキャラはいいのに。

◀東京都　XYさん　完成しました！　というか、もうプレイしている人もたくさん……。まあ、後で……。



▲神奈川県　小野奏子さん　イージータイプはかなり違いますからね。WSCだけでなくPSにも……移植を……。


▲兵庫県　苺桜さん　いやでも、エニックスさんですから……笑。書けないモノは書けないですよ。多分。



▲東京都　年増さん　お金もないですが、時間もないですよね。なんでそんなに集中するのか。12月とか、1月発売のモノがみーんな3月近辺。さらに、元々3月に発売予定のモノも多いですし。ユーザー的に分散した方が買いやすいのに。



まんが／風上旬（そんなに小さいのかよ！　まあでも、侵入しやすいね！）

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

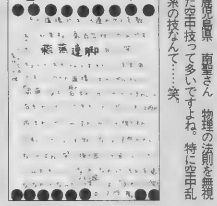
「へたくそ王」　ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」　プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

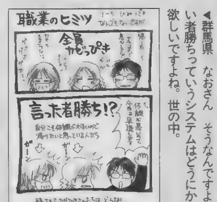
「カラオケGO」　まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」　ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。

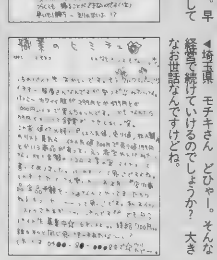
「職業のひ・み・つ」：あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生もOK！



◀鹿児島県　南聖さん　物理の法則を無視した空中技って多いですよね。特に空中乱舞系の技なんて……笑。



◀群馬県　なおさん　そうなんですよ。早い者勝ちっていうシステムはどうにかして欲しいですよね。世の中。

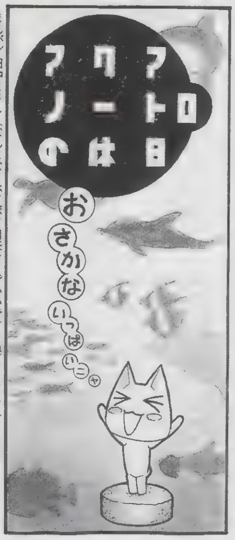


◀埼玉県　モチキさん　どひゃー。そんな経営で続けていけるのでしょうか？　大きなお世話なんですけどね。

賞品説明でーす。今回の決算で各賞品が何ポイント獲得でもらえるかは現在集計中です。とりあえず　ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1　奴隷手帳　イロイロ書いてある謎の豪華手帳。（2　奴隷テレカ　ポリタン&お姉さんが愛らしい。（3　奴隷シール　奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にも豪華なオリジナルグッズがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

奴隷のど

やぁ栗橋さんの「マニィロード」はいいねぇ。榛名さん最高です。とくに髪切った後。即死できます。ついに出た単行本を読みつつ、徒然なるままに萌えを語ってみました（笑）。で、本題は今期の新番組なんですけどね。いまのところ録ってるのは「ラーゼフォン」と「7人のナナ」「おねてぃ」の3本。まぁ減らしてることもあってこんなもんです。とりあえず好みというか、自分の嗜好からいってSF作品の「ラーゼフォン」には期待したいところです。メカデザイナーの出渕裕の初監督作品ということもありますんで。作画自体はカウボーイビバップを作ってたBONES というところがやってるんでレベルはかなり高いです。ただ、序盤、見せたいことやりたいことを的確に見てる人に伝えるという点で不満を感じました。　（ち）

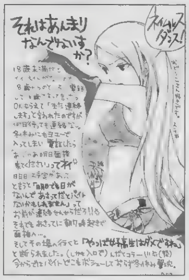


まんが／田中まさし（なんとなくホノボノ出来そうでいいですよね・イラスト／NDO

ランキング発表

540	嘘吐山口
515	H・制作所
460	ゆとり
455	苺桜
425	モリノイチゴ
415	猫ノ都りとる
410	葛タカヒコ
350	水枉珠呂
340	刃霧海
335	皐月あひる
325	名古屋の妹
	ふむな
310	長谷川かる
295	仙堂壱也
285	楓月さらら
270	天野雪那
	季ちょね
	ぐなぐな
265	閑久
260	蘭丸
255	スっちょん
250	小野奏子
	琴風いつか
245	朝坏ツグル
240	島津草一郎

●235　あやし、チハル、もやし・ザ・伸縮自在、●230　如月りゅうす、●225　淡路ユウイチ、たじんこ、ひなせ、●220　雨宮五月、如月ゆう、●215　コン助、船津、●205　田中時間、●200　あおそらおね、晴野透子、●195　秋山たつみ、●190　TOMY　悠真龍太郎、●185　楓惣一、せつらく、水奈あき、●180　桐生春希、とうまるい、福茶、●175　上太、かんなぎみく、桜ん坊、流樹、●170　岸本智、せんづき千春、●165　あまぞねす、石垣、くめた夏緒、小鮫ヒタキ、白河風華、ちりがみ、虎猫家、●160．樹村S、津武利、花音、●155　花月遠、●150　トモナリ、●145　石橋銀次、サッチプリン、とり、夢音、●140　晴うたり、モチキ、●135　島津晟胤、すだこ、まの、●130　風天、友能、星行乃、真柴晶、水神竜、山田シゲル、●125　久作、寿あおい、こはら深尋、彩軌彼方、奈保楽B、なるき勇太、飛柳葵、望月セツナ、●120　ABA、天野光、綾崎涼、音羽あゆむ、霧沢ハルキ、潮屋点子、天然オリゴ、捏、まほろば夢々、夕暮烏、●115　石英夕子、泉桂都、迦陵、屑星可無気、亘莉ススム、流天、バミ懲呀、真神滝、陸生アトリ、●110　あゆ、薫咲ハルヒ、クロ助、節約、箸、ポロニウム、三貴由里、もこまる、●105　小林ナル、鯖田ユキ、鳴海蒼丸、濱田みゆ、麦、めぐ商店、Ririco、●100　江本聖、おおねここねこ、楓来らみー、タダノ葉山、ちるる、翼月のあ、鳴瀬きのとみ、深沢昀、松吉、吉永万智



◀岡山県　閑久さん　ソレは高校生だからとか、そういう問題じゃなく失礼ですよね。そういういい加減な所は中身もいい加減ですよ。絶対。



◀埼玉県　松吉さん　大変なんですよね。とにかく。笑。というか、このゲーム、特定のキャラを仲間にするのはスゴーく大変ですからねぇ。



▲山形県　無月ちもさん　そうなんですよね。後ろで見ていても怖いですよね。



▲福岡県　柊カキコさん　ワガママなプレイはそのまま場を乱しますからね。



▲愛媛県　名古屋の妹さん　笑。なぜー！　というか、致命傷ですよね。ソレって。



▲静岡県　まのさん　お腹は大切ですから。腹筋して鍛えないとですからね。



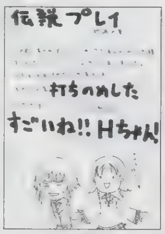
▲富山県　ふむなさん　そんなこんなの年末が手に取るように判ります。



▲東京都　樹村Sさん　ソレはスゴイ伝説ですね！　ランダムエンカウントなし。



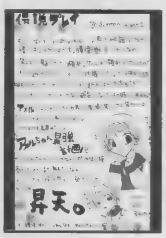
▲熊本県　わさびさん　ソレはソレで大変そうです。ガンバッてみてください。



▲千葉県　千歳あめさん　スゴイ。これぞ、伝説のゲーマー。というか、スゴイ人。

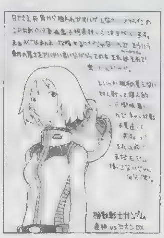


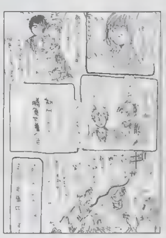
▲愛知県　つしろうさん　空間の把握がもっとすごくなるといいですよね。



▲東京都　もげ子さん　一撃ですか。というか、アメル最強計画って……。笑。


▲長崎県　朝坏ツグルさん　使いましょうよ。あるモノは使わないとソンですよ。


▲大阪府　雨宮五月さん　そうなんですよね。オンラインでも判りにくいんですよ。


▲兵庫県　水見さん　そんな強引ですよ！　笑。女子ならではのムチャな展開。

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは2月12日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ
獣使いのローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア帝国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれていた。そして戦いは続く。ザザザッ！

敗走中で混乱しているとはいえ、白き麗しの騎士の名は末端の一兵卒にも知れ渡っている。が、人波が割れたのは単純に彼の名に敬意を払ってのモノではなかった。剣を抜き、カジャラーン帝国を支える6本の剣のうちのひとつ（カジャラーン国旗は6本の剣と4本の折れた剣が獅子を支えている。これは建国時に皇帝と共に戦った10人の武将を表すと言われている。つまり、6本の剣が、赤騎士リューザン、青騎士ドーファン、白き麗しの聖騎士フェッツラウス、黒の騎士アイラソーン、銀の騎士グロアザ「不折の細剣」、鋼の騎士ラビアナーンを、折れた4本の剣が建国の際に死亡した4人の将、翼の騎士ファリアランス、水の騎士ロートラック、黄金の騎士ランセール、碧の騎士ブリュンシュタッツを表すと言われている）となった騎士団長の殺気に、兵が自然と引いたのだ。軍師、策士と呼ばれることの多いフェッツラウスだが、元々はその剣の腕でのし上がったと言っても過言ではない。でなければこの歳で軍団長としてここまで兵を動かせるワケがないのだ。

結局の所、暴力には暴力でしか答えは見つけられない。暴力で他人の命を奪うという行為を強要しなければいけない軍隊にとって、力で押さえつけるという行為が絶対に必要になってくる。キューの蓄積していたデータによれば、人と人が直接ぶつかる戦闘が多いほど、指揮官の戦闘能力が問われることが多いらしい。本来指揮官に必要なのは、人に指示を出す能力であって、戦闘能力ではないと思うのだが——だが、現実の戦場は理屈ではない。それは判る。

栃木県　モウスチファンスさん



◀大阪府　箒さん　そうですね。というか、ソレくらいのことや[illegible]

ハードの神様の犬Σ

年が明けて2月になったと思ったら今号でめでたく200号。アッという間だったような長かったような……よくここまで続けてこられたものだと思うナリね。ぼくなんかとくに、周りに支えられて力添えがあったからこそ今があるわけで、読者様にも編集部の皆さんにも感謝感謝です。えへ、今回はいつもになく真面目でしょ？　これからもよろしね！　（犬）

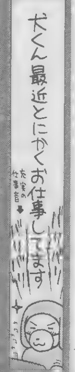
今年も2月近辺の話題とは縁がない生活をしているので、自分でプレゼントを買うことにしました（寒！）。NOIRのハイグレードカードコレクション「バレンタインボックス」。もちろん、クロエさんのバッチが付いているAセットね（ニヤリ）。ついでに、昔使っていたDVDプレイヤー（DV-S1）やいらなくなったLDソフトをオークションで売り飛ばしたので懐がホットホット！　でもね「センチメンタルジャーニー」や「ブレンパワード」のLD版を落札しちゃったので、LDソフトの数はあまり減っていなかったり（汗）。そういえば、パイオニアが1月末でLDプレイヤーのラストオーダーをかけましたね。LD-S9あたりを買いたかったなぁ……。こうやってひとつのメディアが消えていくんだね。寂しいけど。そんなときは、梶浦由記さんの音楽を聴くと心が和みます。ぼくの場合は「NOIR」の音楽で惚れちゃったわけですが、今は「アクエリアンエイジ」の音楽も手[illegible]ラストで納得できるカタチにしていた[illegible]あ、そうそう。そういえば那由多ちゃ[illegible]だというだけで「ムリョウ」のダイジ[illegible]ちまいました。まさか自分[illegible]は思わなかったね（笑）。[illegible]

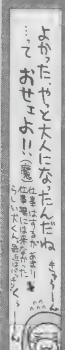
★次号ってXboxの発売日ですって！うで[illegible]

まず断言しますが、Xboxは買いません。[illegible]るタイトルもないし、本体は自分の家より[illegible]（嘘すぎ）、今のままでは日本市場で失敗[illegible]格が3万4,800円というのは、CP（コ[illegible]マンス）という観点から高価だとは思わないのですが、購入者のほとんどはCPなど考慮して買わない（純粋に価格を見る）でしょうからPS2よりも5千円、GCよりも1万円高価なのは一般の人にとってはイタタな額。HDDとEtherが付いているといって[illegible]ますね。あ、でもそうすると原価がバレてしまうか（笑）。いずれにせよ、かなりソフトが頑張らないと厳しいでしょう。「星界の紋章」のレクシュ艦長の言葉を借りてPS陣営の本音を言うならば……「遊びたいのなら頑張って追い付くことね」といったところ[illegible]。ちなみにアンチXbox派ではありませんが、本体のデカさをシュリンクして小さくしてくれることを激しく希望します（笑）。ほんとお願いしますよ。

★仕事用のPCくん、順調稼働中です！

この原稿は、以前から話題にしていた[illegible]でおります。うん、小気味イイよ！　とにかく「ゲーム雑誌の仕事用PC」として無駄なく特化して組んだので、思ったとおりのパフォーマンスを発揮しています。DVよりキレイにキャプチャできる、録画はHDレコーディングができるようHDDだけは高速なものをチョイス。知人からタダで譲って貰った外付けMOのガワを剥いで3.5インチベイのドライブとして内蔵させ、画像データお受け渡しもバッチリ！　我ながらぜい肉のないPCに組み上がったと[illegible]





宮田ハム彦、真剣です！

会社用のパソコンを新しく買い変えました。今まで使っていたパソコンは、7年前に45万円も出して購入したもの。それ以来ずーっとともに頑張ってきてくれたパソコンだったので、ニューマシンに置き換えるときはちょっと寂しかったです。それにしてもニューマシンは前のパソコンの1/3の値段なのに、恐ろしく性能がイイのでビックリ！　浦島太郎な気分。　（ハ）

最近、寝る前に見た映画（ビデオ）の内容と同じ夢をよく見ます。「ジョーズ」を見たらサメに襲われる夢、「ホットドック」（←マニアックな映画ですが…知っています？）を見たらスキーする夢を見ちゃうんです。で、この前「猿の惑星」を見たんですが、そうしたらベランダにゴリラがいる夢を見ました。一生懸命親を逃がそうとするんですが、抵抗むなしくベランダから進入してくるんですよ。黒くて大きなゴリラが…。かなり…いや、真剣に怖かったです。目覚めたときは寝汗グッショリでしたよ。で、ここからが本題。そんなこんな状態が続いているので、Hなビデオを見てから寝たらワクワクするような夢が見られるのかな～と思い、早速実験。強い敵に出会った「○ラゴンボール」のゴク○のごとく、ワクワクしながら寝てみました。が、実際に見た夢は（魔）さんや（ゴ）さんと一緒に編集部で仕事をしている夢でした。やってらんねぇー！　それにしても記念すべき200号のネームがこんな内容なのもトホホですね。

舞台はラスベガスでカジノ。『ドラクエ』もとりあえずはカジノがプレイ可能なところまで進める。というか、その先はまずプレイしない」というゲーマーとしては問題があるかもしれないけれど、無類のギャンブル好きには違いあるまい彼にはまさしくうってつけの小説でありましょう。しかもこの作品は「作者」という視点で物語が進むので、ご丁寧にもラスベガスのホテルの案内やマナー、宿泊はいつが安いか、飛行機はどうこう、いっしょに行くならこんな人と、などなど、まさに「観光案内」としか思えないくだりもあります。当然、登場人物たちのギャンブル模様も描かれていますから、これはもう「いつか絶対ラスベガスに行ってやる」とおそらく心に誓っている（ハ）さんにとって必読の書では、と考えてしまうのです。と、ここまで読んで「ここに書かずに直接本人にいえば？　そのほうが早いよ」と思われた読者様もいらっしゃるでしょうが、それは違います。これを読んで感化された（ハ）さんに「いっしょにラスベガスに行こう」と誘われらどうするのですか。（だ）

でもボディの変な出っ張りが取れちゃったよ。オレが引っ張ったら……すまん。（魔）

（ゴ）はオレのお下がりのそのパソコンをまだ使ってるしね。（魔）

奴隷のど

決算後ちょっと時間がかかりましたが、今回の賞品です。オリジナルテレカ（もしかしたら図書カードになるかもしれません）、Tシャツ、奴隷手帳、オリジナルシール、さらに商品券などがラインナップされています。問題の何ポイントの人～賞品がもらえるのか？　ですが、20P以上となりました。つまり、4回採用されたことのある人はシールが届くことになります。お楽しみに。さらにさらに、オリジナルで何か作ろうと画策中。うーん。これまたお楽しみに！　実際に使えていい感じのグッズになる予定です。最初はオリジナルパソコン！　とか言ってたら、本気で悲しい目をされたのでやめました。笑。それは無理。　（魔）

今年の元旦、初詣に行き、おみくじを引くと、大吉。特に恋人が出来るようなことが書いてありました。まあ、こんなのが理由で恋人が出来たら、世の中カップルだらけだよ……と思っていたら、その帰り道。駅のホームで、目の前で女の子が倒れるじゃありませんか。当たり前ですけど、「大丈夫ですか？」と声をかけますわな。で、軽い貧血だったらしくて、駅の医務室とかに連れて行ってたら、仲良くなって、お互いにゲームをするなんて話題から、さらに仲良くなって、いまじゃラブラブです。てへへ。自慢です。いや、でも本当に、何がきっかけになるかわかりませんね。こりゃまた。正直、自分がこんなコトに巻き込まれるなんて思っていませんでしたよ。いいですよ……彼女って」東京都　法律凛々さん

マンガや専門書、三島由紀夫や中村うさぎさんなど、めったやたらに書物を読み散らかす、ようはただのミーハーな私でありますが、最近はこれらを同時に購入する場合はインターネットを使うようになりました。なぜなら会計のとき、店員さんに怪訝な目で見られないからであります。まあ、別に変な目で見られてもかまわないのですが、そこはそれ、見られないにこしたことはありませんから。さて最近、このような感じで正規の価格を支払っているにも関わらず、まるで「ひと山いくら」みたいに購入した本のなかに浅田次郎さんの「オー　マイ　ガアッ！」という小説がありました。浅田次郎さんといえば「鉄道員」や10時間ドラマにもなった「壬生義士伝」などでご存じの方も多いでしょうが、この小説はそういうノリではありません。「それぞれワケありで不幸せな登場人物たちがラスベガスのカジノで人生の一発逆転を狙う」みたいな話なのですが、読み進めていくうち「これはどうやら私でなくて（八）さん向けの小説だろう」と思うようになっていきました。なんといっても、

Nights of Knights ナイツオブナイツ

参加冒険者大募集中！



超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？　かなり燃えるモノが！　（魔）

◉手軽に参加したい人は……

HP／つよさ／かしこさ／すばやさ／こううん	全能力値を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ6文字まで
職業：①、②、またはA～S　条件：クエストごとの選択がある場合	

あいた所には特徴やイラストを！住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①　戦士系、②　魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？MVPは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト138は「ガストランドの攻防」です。永久中立地帯として有名だったガストランドが地域紛争に巻き込まれて3カ月が過ぎました。紛争中の混乱で結果的にガストランドが墜ちたとは思えず、ギルドではギュルイア条約に従い、今回紛争中のファエラ領キセレイザ軍とハレオイヴァ公国軍のどちらに非があったのかの調査を開始しました。今回のクエストはその調査とさらにガストランドを中心とした中立地帯の確保となります。ガストランド一帯は街道と港がいくつも交差する交通の要所。さらにハーダルと呼ばれる特殊鉱石の流通を一手に担っています。何時までも紛争に巻き込まれたままでは地域経済が破綻してしまいます。早急かつ速やかな対応が望まれます。選択は次の3つ。①　ファエラ領キセレイザ軍に非があったとして、調査を開始。②　ハレオイヴァ公国軍に非があったとして調査を開始。③　双方の調査を同時に進めてそれからガストランドに乗り込む。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されます。

しめ切りは、次号本誌（201号）発売日の2002年2月22日（消印有効）。あて先は「DPSど138」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合いません。なので、今回の募集は次の次の次発売の204号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第201号　2月22日発売号　第198号発表
第202号　3月8日発売号　第199号発表
第204号　3月22日発売号　第200号発表

今回のあて先「DPSど138」

◉もっとこだわりたい人は…

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。

A　ソード使い　RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B　カタナ使い　戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりもすばやさが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C　拳法士　拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D　糸使い　糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E　爆火師　火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F　火の操術士　G　水の操術士　H　風の操術士　操術士全般　ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I　火の符術士　J　水の符術士　K　風の符術士　符術士全般　操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L　僧侶　かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M　言霊使い　かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N　聖戦士　聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O　侍　信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P　忍者　打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q　魔獣使い　契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R　人形使い　自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S　重力使い　ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だからなのです。クエスト、そして選択にあわせて、イロイロ数値を変えてキャラを作成し、応募してみて下さい。狙ってMVP（最高に活躍した人）を獲得するのはかなり大変です。

次ページは196号募集分発表





◀千葉県　彩軌彼方さん　コレがもう、スゴイんですよ。コレまでのネットRPGを凌駕する感じです。さすが「FF11」としか言いようがありません。



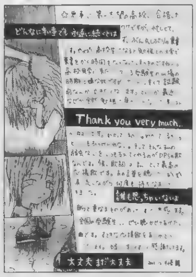
◀北海道　Riricoさん　それにしてもこれだけ個性的なキャラがこんなにたくさん……あの家に……と思うと、スゴイですよね。笑。



◀千葉県　雪東さん　気になりますよ。とにかく、盛りだくさんにはなってますからね。ズルイっていうか、それが商売っていうか。笑。



◀富山県　さえき伍長さん　言葉を理解してくれるネコがいたら、カワイイデスもんねぇ……。本当にパートナーとして可愛がりそうです。



◀東京都　千悟龍さん　みんな同じですよ。笑っていることが多い人ほど、頑張っているコトが多いです。出来ることから、やっていけばいいだけですから。



◀岐阜県　調川革さん　『SO3』はもう少し先になる……んでしょうかねぇ？　情報の公開が気になるところなんですが。



◀山口県　嘘吐山口さん　ああ、いつの間にか、主人公とか中心メンバーが激変となってしまうのです。



◀千葉県　チャパ出原さん　いつまでも心の友だといいんですけど……が、ガンバリマス！　300号も絶対に盛り上がってやるー！　笑。



◀徳島県　楓月さららさん　とにかくめでたいときにはお酒でこう……って未成年はダメですね。





▲大阪府　クロ助さん　宴会です！　とにかく宴会！　おめでたいですよ！　コレがないとやってられません！

◀青森県　くめた夏緒さん　ありがとうございます。買い続けてもらうのってスゴク難しいと思うのです。



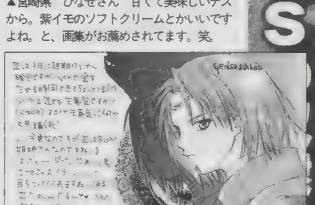
まんが／宮崎県　秋山たつみ（そ、そんなワケが！　というか、よくあのアタックでおイモごと斬られな……）　イラスト／六堂秀哉



▲兵庫県　あやしさん　何にお金を使うかはその後の様々な要素に影響が……。



▲宮崎県　ひなせさん　甘くて美味しいデスから。紫イモのソフトクリームとかいいですよね。と、画集がお薦めされてます。笑。



▲岡山県　閑久さん　ちゃんと作り込まれていきそうな作品は少しぐらいの延期は許せちゃいますもんね。不思議。

●「奴隷の「ど」大賞」　今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　エロイ話から、ちょっと心にくるイイ話。正直なところなんでもOKです。あなたの身の回りの出来事をメモって応募してください。……今回のネタは……なんかむかちゅきますね。確かに、何がきっかけになるかはわかりませんけど……むかむか。笑。

奴隷のど

ムーのオマケ入りお菓子に続いて、UHA味覚糖の「コレクト倶楽部」なるものに手を出しました。「七不思議編」ということで、モアイとかツチノコ、ネッシーといったフィギュアが付属しています。造形も、ムーシリーズのものより数段上で、コレクター魂を刺激されます。私的にはエッチな人魚（(ハ) さんがレアを引き当てたヤツ）を狙っているのですが、出たのは河童ミイラとロック鳥。でも、やっぱりこういうオマケは、中身のわからないほうがドキドキしていいですな。それにしても、チョコエッグ以来、オマケも進化したものです。肝心のお菓子はまったくと言っていいほど進化してませんが。もうひとつ「えんぎ堂本舗」もオススメ。ちなみに私はいきなり弁天さまが出たのでもういいやって感じです（笑）。　（う）



まんが／斉藤和衛（まずはねぇ……買わないとデスよ〜　笑）



■石川県　あまぞねすさん　大人同士でマジメにやると、ケンカになるくらい盛り上がります。



◀[illegible]　斎藤佳裕さん　少しずつ少しずつ。もう、自分のペースで良いと思います。


◀東京都　亘莉ススムさん　いいですよね。コンパクトにまとまっていて。



▲富山県　すだこさん　みんなで語り合えるのって楽しいですからねぇ。発売日に買いたくなってしまう理由のひとつにその辺も絡んできますからね。

Nights of Knights

クエストナンバー135発表:196号発表

今回募集のクエスト135は「ダラカン地下講堂の怪」でした。今回の調査で、第一次調査隊を壊滅に追い込んだ謎の攻撃は、魔導紋と共に出現していた結界によるダメージと判明しました。そして、その障害を乗り越えて、アーチェックの講義から何かしらヒントを得る努力が為されましたが、最終的に目的は達せられませんでした。ギルドでは第三次、四次の調査隊の編成を計画し、長期戦でこのクエストに対応していく方針の様です。選択は調査隊全滅の原因を探る、2がベストでした。

MVP



▲富山県　ある・こさん　戦士のクラスだけでなく、[illegible]ギルドの部隊をパワーアップするために[illegible]魔法系のキャラが多かったのですが、MVPは[illegible]すが、今回はソレを越える何かがあったです。

キドキしないなんて人も増えてるハズだもんね。そういうある意味、汚いエキセントリックな要素を加えなかったのはあえて評価したいんだけど、それならソレで、もーっと丁寧に描いて欲しかったかなぁと。とまあ、贅沢なんだけどね。オレ的には結構普通にいい感じだったけど……まあ、普通だった。とにかく。その辺が販売本数に結びつかなかった理由かなと。本当の意味でSEXした関係での修羅場も無いしね。そういうドキドキは無理だもんなぁ。少なくとも『ときめき』じゃ。あとは……『ラ ピュセル』をやり込むと10万円相当の商品券がもらえるっていうんで、チャレンジしてました！　単純にS RPGとしても良く出来てるんだけど、システム的に荒い部分もあるから、それを上手く利用して、高得点を生み出そうとガンバッてみたけど……開発元の方々の記録が全然抜けません。スゴすぎです。ちくしょー。本格的にアイテムを育ててようかなぁ。やればヤルほど味が出てくるので、お話を先に進める気にならないのが難点。レベルが上がる上がる……。（魔）



▶埼玉県　ゆとりさん　なんていうか、無視されてる猫さんが……笑。



▶千葉県　琴風いつかさん　命がけで実験……かなり大変そうです。



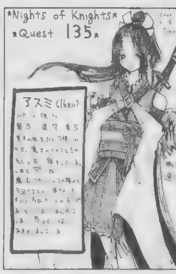
▶群馬県　結燕さん　見つかると良いんですけどね。歩きの旅は大変そうです。



▶千葉県　奈保楽・Bさん　感情の入った人形は……辛くなりそうですよ。イロイロと。



▶広島県　春日さん　人種が違うだけで差別を受けたりしますから。正直、悲しいことです。



▶埼玉県　ちゅんさん　あきれますよね。そのはぐれっぷりに。



▶山梨県　トキ時間さん・胃がねぇ。すごいんですよね。大食いな人って。

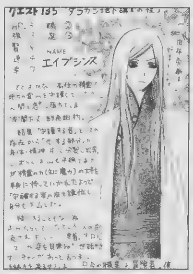

▶兵庫県　薇桜さん　1歳でもしゃべる子はペラペラですからね。



▶岩手県　石橋銀次さん　日々の努力は大切ですよね。変われますよ。



▶宮崎県　秋山たつみさん　メーターがカッコイイです。アンプって感じで。



▶大阪府　箒さん　いつの間にか……まあ、人間として生きていくのならいいんですかね。


▶京都府　水桂珠呂さん　思念体。そんな意味が！ってギャグですね。



▶神奈川県　トモナリさん　女王……一から国を作るってコトでしょうか？　人もいりますよ。



▶三重県　真神滝さん　額の目を埋め込むのは痛そうです。かなり。



▶東京都　樹村Sさん　もしかしたら、ソレがきっかけになるかもしれませんしね。



▶東京都　みつきさん　まあでもそのうち、学習するのでしょう。



▶宮城県　蘭丸さん　優れているのも困り物ですからね。自分が望むならいいんですが。



▶福岡県　葛タカヒコさん　常に修行って大変そうです。鍛え続けないと。



▶東京都　皐月あひるさん　なぜ捨てられちゃったんでしょう？　何かまずいことが？



▶奈良県　虎猫家さん　幸せなら良いような気がします。最終的に。笑。



▶長野県　韋駄天狼さん　カッコイイですね。やはりハチマキですかね。男は。



▶兵庫県　晴野透子さん　鳥さんに突っ込まれるのはキビシイですね。笑。



■山口県　嘘吐山口さん　そうなんですよ。場違いが強い場合も多いんですよね。



▶北海道　水神竜さん　なんでそんな魔獣を召喚してしまったのでしょうか？



▶京都府　刃霧海さん　野望は大切ですよね。というか、大切にしましょう？


▶宮城県　長谷川かるさん　仲が悪すぎるのは確実に仲の良い証拠ですからね。



▶長野県　紅龍雷さん　お客さんが来てくれればバッチリですから。小さな幸せが大切ですよ。

●突撃ラッキー4　貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は4209でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはなし！　ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所と共に書いてください。

で、アニメ新番組の続きです。「おねてぃ」はもう想像通りのエロゲーみたいな内容。でもって主題歌は折戸さんとI've。もうこてこてですね(笑)。まぁキャラデザの羽音さんで食指は動かしましたが、いまのところ良作エロゲーの方がいいのでは？なんて思ったり（笑)。「7人のナナ」もそう自分の好みにはあまり合致はしてないんですよね。まぁ3作ともも少し様子を見ないと何ともですな。ところで、「∀ガンダム」の劇場版の後編・月光蝶を試写で見てきました。公開はちょうどこの本の発売日の翌日、2月9日からですね。個人的には地球光の方がテンポ良く盛り上がってる気がしましたけどね。画質もいいしDVD出たら即買いかなぁ。7,800円だろうけど。（ち）

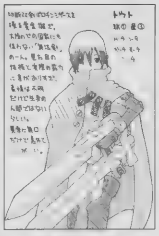
いや、正直、お仕事してましたよ。マジメに。ゲームもお仕事関係しかしてないし……変わったことと言えば、テレビ東京で日曜昼放送の「ハロモニ」を欠かさず見るようになったことくらいかなぁ。面白いよ。モーニング娘。とにかくシュール。特に加護と辻。そしてヨッスィー。たまらん。顔だけで言えばココナッツが一番だけど、曲ならメロン記念日の「This is 運命」でしょ。てなくらい、モーオタ（モーニング娘。オタクの略）です。笑。まあ、まだまだ、本家の人に比べれば浅いけどねぇ。あややも好きですよ。でと。個人的に ときめき3』が予想よりも売れてないのが悲しいです。というか、いいゲームなんですよ。しっとりとしてね。時代的に、地味になっちゃってるんだよなぁ……アレじゃ。だってさ、今時のエロゲーから発生した恋愛モノって身体的な弱さを持っている人とか、精神的に弱い人とか、人造人間とか、違法クローンとか、迫害された魔物とか、もう、掟破りなネタばかりなんだもん。普通の娘が出てきて、普通に恋愛してだけじゃド



◀宮城県　如月ゆうさん　あ、飽きちゃったんですか。って仕方ないですね。



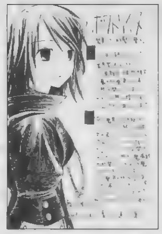
◀神奈川県　崎原聖丸さん　スゴイ……というか、ちょっと恥ずかしいです。



▲大阪府　雨宮五月さん　外見は弱そうですもんね。



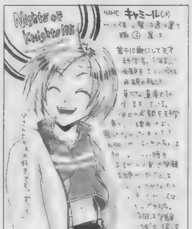
▲福井県　バミ愁呀さん　ギャグっていうか……。



▲神奈川県　地水火風さん　信じるのはいいです……。



▲滋賀県　弥澄かしはさん　大きなボタンは大きくない？



◀岡山県　閑久さん　きっと強くならないとダメだったんでしょうねぇ……。



◀岩手県　夢音さん　ミスはありますからね。繰り返さなければいいワケで。



▲福島県　えおいさん　何を求めるのでしょう？



▲滋賀県　夜想月さん　掃除当番は大事です。



▲北海道　こまさん　額の紋が大切なのでしょうか？



▲神奈川県　高砂ゆえさん　なぜ、天使と悪魔が？



◀千葉県　ジリ貧さん　バーサーク化してしまうと……周りが全部敵に見えるらしいですし。



◀兵庫県　石垣さん　知恵の探求者たちにとって偉大な講義は下手なレアアイテムより価値が。



▲東京都　ウイPSさん　ビビリますね。正直。



▲東京都　机上じのすけさん　残された人がいなければ。



▲新潟県　捧カケルさん　生きてるだけ運がいいですよ。



▲広島県　岸本智さん　大変ですね。突然なのは。



◀栃木県　なるき勇太さん　見えすぎですよ。近くが見えないとか弱点は？



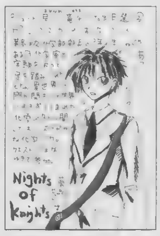
◀福岡県　泉桂都さん　なると良いですけど……でも現在冒険者？　なんですよね？



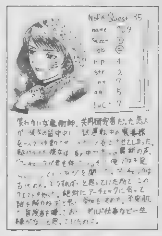
▲愛媛県　モリノイチゴさん　砥がないとです。



▲福島県　カゲヤマさん　最近、ろくぶては……。



▲栃木県　大虎つぐみさん　特技があればなんとか。



▲新潟県　びおうさん　研究で一生を？



◀大阪府　月冴さん　自分が何者か判らないって怖いですからね。



◀京都府　仙堂壱也さん　その辺を考え出してしまうと……力を失うとも言われます。



▲佐賀県　小狸囲さん　井上食堂の主人……。笑。



▲福島県　流天さん　裁判でどうにかなるなら……。



▲青森県　上太さん　発展させるのはどうなんでしょ？



▲神奈川県　桃山さん　やはり環境汚染は大問題です。



◀愛知県　七瀬悠也さん　きかん気の強い子供ほど手に負えませんから。



◀東京都　せつらくさん　クモってちょっとイヤですよね。ねばねばで。



▲愛知県　名古屋の妹さん　別に詐欺じゃないですよね。



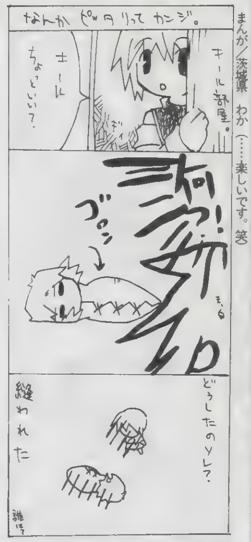
▲神奈川県　アイ○ンさん　思えなくても。笑。



▲宮城県　壱風チャコさん　呪いですか。怖すぎです。



▲神奈川県　御節彼方さん　そろそろ気が付かないと。



まんが／茨城県　わか（……楽しいです。笑）



◀奈良県　虎猫家さん　好きなゲームができるとワクワクできていいですよね。なにかと。



◀長崎県　朝杯ツグルさん　アーチャーはねぇ……自分で操作するよりもそっちの方が。

◀高知県　サッチプリンさん　中古とか……インターネットならいくらでも手に入るんですが。

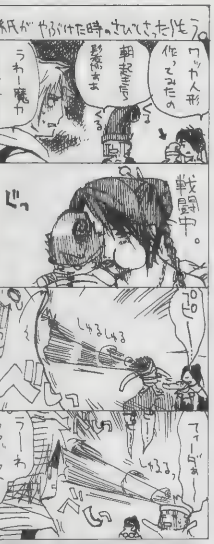


▲鹿児島県　猫ノ都りとるさん　全キャラED制覇とか、とにかくやり込み要素が多いソフトですよね。モナティもやらないと。笑。一辺にみんな連れたいですよね。

ＦＦ11までにはＡＤＳＬを引きたいのだが、これにはかなり問題がある。工事するにはほとんど引越しに近い労働を必要とするからだ。ＮＴＴに任せるにせよ、自分で工事するにせよ、その部分の前には本だなが立っており、さらにその本棚の前には溢れた本、おもちゃ、ゲームソフトなどが山と積まれ、地層を形成している。つまりこれを切り崩さないと、工事ができないのだ。となると、かなりの労力を必要とする一大作業となる。はっきり言ってそこまでするんなら引越した方が早い。というのはもちろん大袈裟だが、実際それと同じくらい覚悟が必要だ。現状のアナログ一本（テレホなし）でプレイするってのも、男らしくていいかもしれないが。金払うの自分だし。（ほ）　まあねぇ。毎月最大15万円くらいか。

奴隷のど

ゲームソフトならまだしも、音楽CDもワンペアしてしまった私……。「懐かしいな……昔聞いたけど持ってないだろう」と思い買ってみたら、しっかり持っているっていうじゃありませんか。なんかプチ悲しい事件でした。そのうちDVDとかいくつかペアが揃いそうでちょっと怖い。みなさんも気をつけましょう。それはそうと最近、海外の海賊DVDに手を出し始めました。日本版だと全部揃えるのに10万円近くなものが、1万円前後で手に入るのです。確かに画質は落ちますが（モノにもよりますが、いい機械でLDからビデオにダビングしたぐらいってわかりづらい・笑）、日本語音声だし、字幕は消せるし、この値段ならまぁ満足かなって感じです。調子にのっていろいろ揃えてしまいそうな自分が怖い……。（う）



まんが／富山県　ふむな（ぴょーん星人と同じような仕組みですね！　笑）

ゲームソフト激論座談会！

「そういえば、『ティアリングサーガ』が訴えられた件ってどうなったんですか？　なんか全然音沙汰無いんですけど」神奈川県　本山四郎さん

魔　うぃーす。ああ、あれね。

ち　2001年7月25日に任天堂とソフト制作のインテリジェントシステムズが、著作権を侵害したとして、エンターブレインと制作会社、ティルナノーグに対し、ソフトの製造・販売の停止と2億5830万円の支払いを求める訴訟を起こしたヤツですな。

ゴ　説明大変。でも「ティアリングサーガ（TS）」売ってますよ。

ち　それはまだ係争中だからですな。基本的に、この手の著作権の侵害で販売停止を求めるタイプは裁判でその結果が出るまではイロイロみたいだから。

魔　う〜ん……あのさぁ、ここからはオレの完全な予想なんだけどさぁ。エンターブレイン（EB）と任天堂の間で密約があったらどうだろう？

ゴ　なな、なんすか、それ。

魔　いや、だからさ、完全に推測でしかないんだけどさ、今回の訴訟はなんか不自然なんだよね。ソフトの最も売れる時期を過ぎた、発売後2カ月経ってから訴えられているとか、2億5千万っていう中途半端な金額の請求、販売停止の徹底してなさとか。それを全部キレイに説明できるのが、オレの密約説。まず、発売後2カ月過ぎてからの訴訟＋販売停止の徹底してなさは、任天堂は基本的にEBを本格的に訴えるつもりはなかったっていうので説明できる。だってさ、著作権云々で言うのなら、ゲーム紹介なんかが雑誌に掲載された時点で訴えて、開発を止めるとか、中身を改竄させるとか、イロイロとやれたはずじゃない？　でも、それはしなかった。まあ、あの時点で訴えても立証できないとか、大した金額を請求できないとかイロイロあったのかもしれないけど、マズはその時点であえて見逃している。で、ソフトは発売。ある意味、ソフト発売と同時に回収も含めて訴えることも出来たハズだけど、それもしなかった。でも、任天堂としては現在GBAで発売予定の「ファイアーエムブレム（FE）」の続編が正統であると、公に言わなければならない。さらに「TS」は「FE」の続編という暗黙の了解を払拭する必要もあった。ということで、2カ月後に訴訟。と。

ち　そうですな。それだと、約2億5千万円の請求額も納得できる。

ゴ　？　なんすか？

魔　「TS」は訴訟時には大体35万本くらい売れてたんだけど、×1本6800円で単純に23億8千万円。その約1割。笑。まあ、著作権料って感じだよね。で、この金額を安いと思うか高いと思うかはあると思うけど、実際にどちらの会社も損はしてないんだよね。EBは「TS」の持つ「FE」の続編の様な雰囲気を失わずにビジネスチャンスを逃さなかった。任天堂は合法的に著作使用料を得た上に、「TS」は「FE」の続編ではないと公言できた。どう？

ゴ　お見事！

魔　まあでも、予想だし、コレが本当でも別に、ユーザーを含む誰も損をしていないわけだからど一でもいいんだけど、こういうコトまで考えちゃう（られちゃう）世の中になってきたんだなぁと。

ち　確かにそうですな。今後の動向に注目ですな。

「Xbox発売直前です！　どうしますか?」東京都　マツキさん．

魔：笑。簡潔で素晴らしい質問です。オレは買わないなぁ。買う買うって言ってた黒のGCでさえ買ってないのに。

ち　買わないデスなぁ。まあ、洋ゲーはキライじゃないので、そそられてはいるんですが……。

ゴ　『DOA3』でどれくらい衣裳が入っているかどうかですな。

魔　それだけなのかよ！

ゴ　スクール水着とか入ってたら買うでしょ？

ち　買うでしょ？　って……。

ゴ　間違ってますか、オレは今何か間違ったことを言いましたか？

魔　男としての方向性は間違っていないと思うけど……3万5千円も出すか？　そのために。

ゴ　出しますとも！

魔　良かった。日本経済はお前が支えてるんだな。オレはもう少しイロイロ考えちゃうよ。だって大きいんだもん。というか、大きすぎ。あそこまで大きいと、簡単に小さくできそうで。

ち　サイズが変わった本体が年末とかに出たらイヤですからな。

魔　でしょ？　まあ、オレはGCもX boxもいつかは買うと思うんですよ。でも、もう少し様子見かなぁ。というか、ソフトラインナップからいって、X boxは年末が勝負でしょ。それまでに魅力的なオリジナル作品が登場すれば他に対抗できると思うし。

ち　そこまでもちますかな？　まあ、確かにSCE、任天堂に対抗できる経済力があるのは今のところマイクロソフトぐらいなのは確かなんですが。

魔　その辺がこれまた問題だよね。小さなソフトハウスに投資したり、開発機材をタダ同然で配ったり、ネットインフラをキチンとしたり。PS2がネット化するのに最大のネックだったブロードバンドユニット（HDDユニット）の「値段」をレンタルってことで解消してしまうことになったワケだから……その辺のアドバンテージもなくなりがちだし。

ゴ　かなり問題ですな。

魔　お前が言うな。



◀東京都　藤谷ペコさん　いや、まだまだ……脱ぎません！　笑。ギリギリ路線でお願いします。PSでエロ解禁になることがあれば考えます。



◀岐阜県　調川革さん　そうですね。本当にアッという間でした。なんていうか、何も残ってないくらい。笑。どうしましょう？

エロエロ情報局
電撃姫への道

さて、エロパソコーナーであり、エッチな美少女ゲームを紹介しちゃうコーナーが、この「電撃姫への道」なのです。ちょっと説明臭く始まりましたが、キリ番の号なんでね。たまには説明せんといかんかなと。笑。（ち）

で、直近の話ではありませんが、今年の最初の山場は4月26日商戦です。なぜなら、GWのお休み直前のこの週末には、大挙してエロゲーが発売される予定です。しかも大作ばかり。公表未公表も含めて、現在5タイトルほどの予定を聞きましたが、実際にはいくつかは日程の調整を計る様子です。確定ものは、現在はジェリーフィッシュの「Lovers」だけなのかな？　オススメのアニメ系ゲームです。前作「Green」も大ヒットしましたが、今作も勢いはありますね。なんといっても、アニメばりばりのHシーン。それがもうとにかく凄い。他とは一線を画すエロさですから。ここのゲームはその辺で一頭地抜きん出てるなぁと思います。今から、かなり楽しみです。

愛こそすべて

『FF11』のためにPS2買い換えようかなぁ…。（ゴ）

なんか自宅にあるPS2の調子が悪いみたいです。この前『MGS2』をやっていたんですが、最初のオルガ戦で彼女が「遊びはここまでよ！」って言うところで読み込みエラーになって画面がフリーズしました。で、続きは友だちの家で楽しむことにしたら同じシーンで今度はブレーカーが落ちて（笑）。…なにか憑いてるのかな（汗）。そういえば（ハ）さんは「GT3」やっててよく止まるっていってたっけ。どうやら初期に発売された本体にこういった症状が多いみたいですね。これからネット対応の新しいソフトが出てくることを考えると、修理に出すかもう一台買うかしないとダメなのかなぁ…。

お笑い4コマ道場

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。特に一発ネタ系は早い者勝ち。とにかく思いついたら送るのです！　毎日メモを持ち歩いてネタを書き込むようになったらこっちのモノ！

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm



▲高知県　如月りゅうすさん　そうですね。っていうか、力強い……。



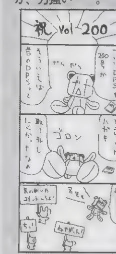
▲富山県　ふむなさん　そうか！　その血筋の良いところはそれですか！



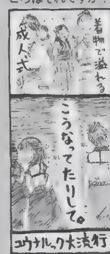
▲千葉県　まさよしさん　その通りです。片づけないとですよね。



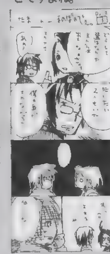
▲神奈川県　かづねさん　もの凄く勝手ですけど、いい感じですよ。

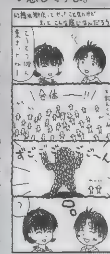


◀広島県　ちりがみさん　そうなんですよ。取り外しにくかったんですよ。すいません。

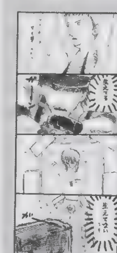


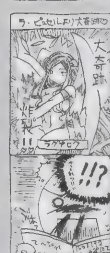
◀大阪府　箸さん　それ良いですよね！　というか、男子はソレ希望。しかもスリット。


◀富山県　ふむなさん　仲良すぎですよ！　むうーって。笑。

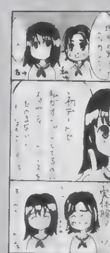


◀広島県　ちりがみさん　そんなコトになったら……『Ⅲ』では……。

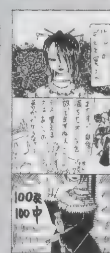

◀和歌山県　すーさん　もう、イロイロな部分で生えてるんですよ！



◀熊本県　愛瑠さん　炸裂しちゃってますか？　結構難しいですけど。



◀青森県　くじらのもちこさん：そ、それはリアルですよね。オシャレ……。



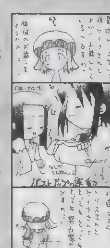
◀新潟県　高橋智子さん　やはり夢ってあるんでしょうね。オーラ。


◀石川県　水坂夏海さん：何を試したかったんでしょう？…相談にのってあげてください。


◀広島県　岸本智さん　うわっ……そんなところで…業界って狭い。



◀東京都　とうまるいさん：乳首。笑。そうやって夜が更けていきます。



◀栃木県　ぐなぐなさん　じゃないとやっていけないんですよ！



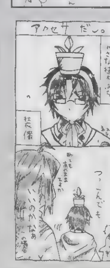
◀新潟県　捧カケルさん　判っていても、彼にはどうしようもないのです。



◀熊本県　音羽あゆむさん：そして、空気が撹拌されていい感じに。



◀広島県　ちりがみさん　笑。それはそれで良い判断ですよ！　というか。



◀熊本県　愛瑠さん　まあ、そんなこと、気にしなさそうですけどね。

イメージがはっきりするから滑りやすかったです。うまい（知らない）人をマークして、気づかれないように後ろを滑るのです。これは『ビーマニ』や『DDR』でいうところのシャドウプレイってやつと同じですな（ちょっと違うか）。で、やっとノーミスで中級コースが滑れるようになって楽しくなってきたかなーってとこで撤収時間となってしまいました。ガッカリ……。この次は日帰りじゃなくて、泊まりでいきたいです。で、帰りは帰省ラッシュで高速道路はやっぱり渋滞。でも運転しない俺には関係ないし、疲れていたから寝ちゃってました（邪笑）。その時の頭の中にはスキー場でガンガンっていうか、それはもう嫌っていうほどひっきりなしにかかっていた「モー娘」の曲が回っていました。それまで大して興味もなかった「モー娘」でしたが、なんかもう転がりながら頭を打って半トランス状態の時に洗脳されてしまったらしく、数日後の手元にはCDが……。カラオケで歌うのだろうか…。いや、知っておいても損はないだろう。きっと。（コ）

奴隷のど

★ずっと前号流用注意　ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、① ハガキのウラには必ず県名、TEL　PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。② 住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

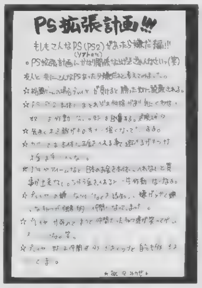
左の（う）の書いている海賊版のＤＶＤですが、ＤＶＤだけでなく、ＰＳ２ソフトなどのゲームも海賊版が存在します。海賊版ＤＶＤはまだ、画質の劣化というマイナスが存在するのでいいとしても、ゲームソフトのコピーはまったく劣化が存在しません。日本以外では未だにガンガン複製が作られている現状、今後の世界的な対策が気になるところです。まあそれ以前に、ソフト＝自分を楽しませてくれるモノに対するの値段設定の意識も大切。安く設定しまうと、その産業自体が細くなってしまうのは確実なんだから。安ければいいのは確かにその通り。でも、消費者として安さだけを求めてしまうと、どうしたってその産業自体の次につながらない。その辺の「自分がこの業界を支えているんだ」っていう意識重視で。　(魔)

PS拡張計画

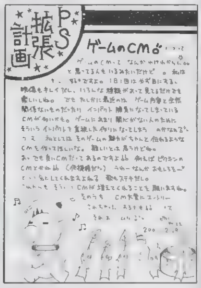
という訳で200号です。ふと、この書き出しをどこに書こうか悩みましたが(笑)、一番古い担当コーナーだけに拡張計画に決定です。しかし早いもんですが、前回100号目は『FF8』が表紙だったんだけど、今回もタイミング的になんになるんだろう……ってトロかい！　(ち)

さて、久しぶりに部屋の模様替えをしました。といっても、10畳のリビングに同居していたオーディオとＡＶシステムを、分離。リビングの隣の６畳の和室にＡＶシステムをそっくり移動させました。で、リビングは音楽鑑賞専用に。やっとこさスピーカーの周辺を空間的に広々とすることができたわけで、おかげで非常にいい感じ。広がりのある音場が心地よいです。で、広々したのはいいけども殺風景。ソファーやテーブルを入れないとなぁという感じですわ。和室の方は、もうＰＣやらゲーム機やらも繋げて総合娯楽ルームですね。完成まで後一歩ですけどね〜。

冬休みは、自宅から高速で2時間くらいのところにある「佐久パラダ」というスキー場に、日帰りでスキーに行ってきました。スキーは数年ぶりだったので、最初まともに滑れるかどうか不安でしたが、両足が固定されるスノボと比べると楽で、多少のブランクがあってもなんとかなりました。にしても慣れるまではコケまくり（笑）。ノーミスで滑れるようになるまでどれだけ時間のかかったことか……。スピードがつくとどうしても腰が引けてしまうのです。前傾姿勢（を意識して）でないと膝で衝撃を吸収できなくなってうまくコントロールできなくなる。……というのは頭では理解できるのですが。まあ、これは回数をこなさないとダメだろうなあと。下に滑って（転がって？）きては、リフトで上がってまた転がって…を、もうほとんど休みなしで繰り返し…。人が少なかったので、きっとリフトから見ている人は「あ、あの人また転がってるよ」なんて覚えられちゃってたりしたかも。そうそう、これは個人差かもしれないけど、なんかうまい人の後ろにくっついて同じように滑ると



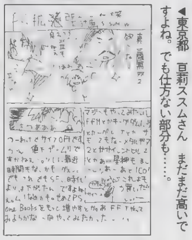
▲千葉県　琴風いつかさん　気に入られるのって大変そうですよね。毎日頑張らないと。



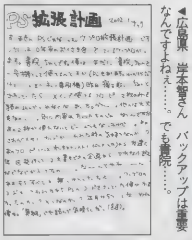
▲京都府　刃霧海さん　イロイロあるんですよね。バランスでしょうかねぇ？　最終的には。



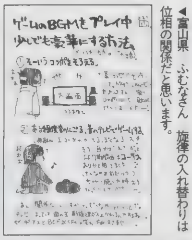
◀千葉県　琴風いつかさん　電池ギレです。本体に差しっぱなし、電源入れっぱなしなら。



◀東京都　亘莉ススムさん　まだまだ高いですよね。でも仕方ない部分も……。



◀広島県　岸本智さん　バックアップは重要なんですよねぇ……。でも書院……。

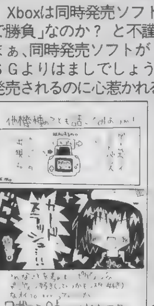


◀富山県　ふむなさん　旋律の入れ替わりは位相の関係だと思います。

他機種のことも話したい

年が明けてＴＶでXboxのＣＭが流れ始めましたね。発売がついに、というかいよいよですな。しかし、あの本体のデカさは変わらなかった……買ったらどこに置こうかなって感じです。あのデザインでは上にものも置けないし。うむ、部屋を片づけよう。　(う)

Xboxは同時発売ソフトが10本以上もあり「質より量で勝負」なのか？　と不謹慎なことを考えてしまいます。まぁ、同時発売ソフトが１本しかなかったＰＣエンジンＳＧよりはましでしょう(笑)。それにしても、たくさん発売されるのに心惹かれるゲームがないとは……『DOA3』も、ここまで待たされるとねぇ〜。ホントに『真・女転オンライン』以外に、やりたいゲームがないかも。あ、あと「名称未定」のナムコのゲームがちょっと気になります(笑)。話は変わってＧＢＡ。『ファイアーエムブレム』がとても気になってます。やっぱりＳ・RPGですな。



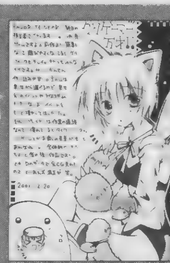
◀熊本県　わさびさん　いや、そうでしょう。不思議なカードはないですが。

クソゲーマー万才

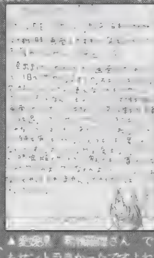
PS2でバンダイからアニメDVD同梱のゲームが発売されるとか。今までありそうでなかった[illegible]ですな。ちょっと期待……。　(う)

ナムコに続いてサンソフトの懐ゲーにハマっております。「メモリアルシリーズ」というソフトを買いました。現在「Vol.4」まで発売されていますが、オススメは「東海道五十三次」と「マドゥーラの翼」が遊べる「Vol.3」ですかな。でも、１枚のソフトに２本しかＦＣのゲームが入っていないのはちょっと割高感[illegible]希望しますが……「水戸黄門」でもいいな〜(笑)。ＦＣ版なら「ファンタジーゾーン」も、ってそりゃセガだ。ふむふむ、この「メモリアル」もたくさん発売してほしいですな。

しかし、なぜ今になってここまで懐かしいゲームにハマるのか、自分でもよくわからないぐらい謎です。歳をとったら骨董品を集め出すようなものでしょうか（いや、違う)。まぁ、それはそうと今一番欲しいのはＦＣの『ゼルダの伝説』と『リンクの冒険』。携帯の着メロサイトで２作品のＢＧＭの着メロを手に入れてからというもの、やりたくてしょうがない。『リンク』はディスクシステムを手に入れるのが大変そうなので、とりあえずはロムカセット版の『ゼルダ』を狙っています。しかし、このゲームをクリアしたあと、２周目が始まって「なんだまた同じか」と思ったら、ダンジョンの場所などいろいろ変わっていたのには驚いた記憶があります。レベル１のダンジョンは同じですが、２へ行ったら、あるべきところにない……そりゃ慌てました。ある意味、昔のゲームは長く遊べるものが多かったなぁ。でも、『リンク』の２周目はあまり違わなかったので、ちょっとがっかりしました。実はＧＣ版『ゼルダ』もちょっと期待していたりして……いつ発売されるかな、こりゃまた。



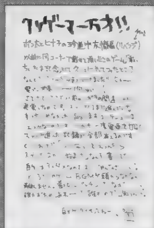
◀京都府　刃霧海さん　そうなんですよね。その辺、もう少し頑張ってくれれば。

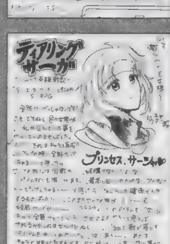


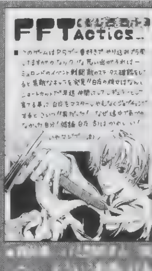
▲京都府　刃霧海さん　でもサントラ良かったですよね。[illegible]

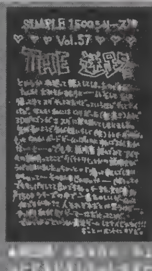


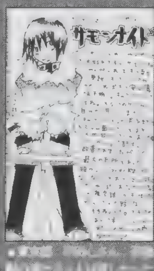
◀兵庫県　石垣さん　もう少し、バリエーションあっても良かった気が……。[illegible]ですね。



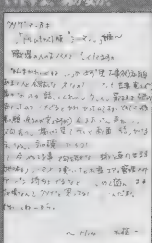


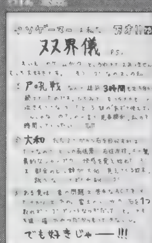


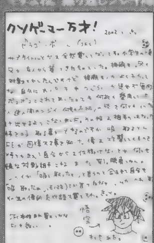


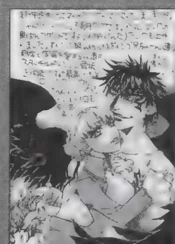








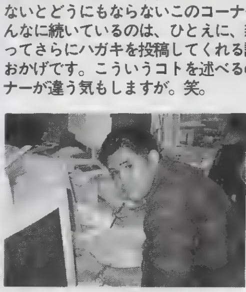




[illegible]

パソコン買って何をする？

さーて！　200号です！　っていうか、本当にありがとうございます。とにかくハガキが来ないとどうにもならないこのコーナーが、こんなに続いているのは、ひとえに、雑誌を買ってさらにハガキを投稿してくれる読者様のおかげです。こういうコトを述べるのはコーナーが違う気もしますが。笑。　(魔)



◀DPS1年目の作業風景（モデルは若き（ハ））。ペン中心の入稿をしているのが判ります。

しかし200号ですよ。まあ、毎回このＤＰＳどがあるワケではないので、多分、今回で193とかそんなもんだとは思うんですが、それでも200。スゴイ数です。ＤＰＳが始まった当時はまだ、ウインドウズは一般的ではなくて、ＭＳ－ＤＯＳの時代でした。98ノートで仕事してたもんなぁ。企画書とかはツァイトのJG Ver 3で作ってたし。当時はまだ、文字データをＦＤで添付する程度で、現在のようなＤＴＰ体制でもなかったワケです。まあ今じゃライターはパソコン（またはワープロ）が使えるのは当たり前になっちゃったもんな。逆にＤＰＳには、鉛筆で原稿用紙に原稿を書いている人は全くいません。今時手書きの原稿を入稿したら、写植屋さんにテキストデータに起こしてくださいって言われちゃうもんね。今後はきっと、ネットワーク上で作業していくことになるんだろうなぁ。サイバー。



まんが／宮城県　白河風華（ぎゃー　こ、怖いですよ。なんなんでしょう？）

雑学の王子様

2月9日は漫画の日。ちなみに7月17日も漫画の日なのですが、それは今度ということで、今回は2月9日の漫画の日について。この日は手塚治虫氏が亡くなられた日なのであります。（だ）

手塚治虫氏については、いくつかの大学で講義がありますし、専門書もかなりの数が出版されています。ですので、命日が記念日になる「マンガの神様」としての氏のお話はそちらにおまかせして、ここでは今では語られることの少ない「生前、氏は年齢をサバ読んでいた」ということについてをお話ししましょう。これはどういうことかといいますと、氏の生年月日は「1928年(昭和3年) 11月3日」なのですが、生前の公式なプロフィールでは生年が「1926年(昭和元年)」となっていたのであります。つまり、氏は死ぬまで年齢を偽っていたわけで、これは氏が亡くなられたとき、マスコミが戸籍を調べて判明しました。

「昭和元年生まれで平成元年に亡くなったのだから、まさに昭和とともに生きてきた」なんて書かれ方もされていたのですが、なぜこのような事態になったのか？　本人に聞くこともできないので諸説が流れました。ひとつには「一度、間違って書かれた生年月日を訂正するのが面倒になり、そのままにしていた」という説。もうひとつは「昭和3年生まれだと、デビュー時は18歳で未成年だった。しかしマンガはまだ未開拓の分野であるし、それに若いと戦前から活躍していたマンガ家や編集者からなめられる、と考えたのではないか」という説。じつは氏の生前からマニアの間では「経歴に所々つじつまの合わないところがある」と不思議に思われていたのですが、それにしても年齢のサバ読みくらいで議論になってしまうのは、さすがはマンガの神様であります。では次回！

『ウィザードリィ8』が発売された。随分前から楽しみにしてたのだが、うちのパソコンではあまりにも力不足。それは分かってたんだけど、我慢できないで買ってしまった。結果、ほとんど轟沈に近い状態。遅すぎてまるでゲームにならねぇ。ＣＰＵのへっぽこ加減もさることながら、メモリも足りない。何年も同じパソコン使うとこうなるんだねぇ。しかしゲーム自体はかなり面白そうなので悔しい。このゲームが原因で、本気でパソコンを買い換えようかと考えていたところ、ノドでも書いたように今のパソコンの調子が悪くなった。無闇に買い換えようと考えるなっていう警鐘か、それともすぐに買いかえろというお告げか。金がないから前者ってことで。でも遊びたい。　(ほ)

■魔王くん　爆裂バカライター元締め。職業ムダ使い。さて、今年一発目のムダ使いはなんにしようかな。

■犬　働くときは本当に良く働く彼。というか、評判がバンバン上がってます。携帯ってスゴイよ。

■バオウ中里くん　自分好みのゲームなら怖いモノなし。今年はもっと渋いゲームも担当したりして。

■ほやへ田島くん　卑劣なゲームプレイなら天下一。それにしても『FF11』β版にはまりすぎ。笑。自腹切るな。

■うききくん　それにしても、なんだかのどかなのがムカツクよ。どうなのよ？　なんか見えてこないよ。



まんが／長崎県　朝咲ツグル（何かが見える……未来視ってことですか？）イラスト／岩崎ことみ



▲秋田県　河馬さん　ガンバリマス！　この調子で！　調子に乗って！　バリバリに！



▲栃木県　諏佳礼さん　ガンガン、盛り上がってきそうです！　これまたいい感じですから。



▲神奈川県　小野奏子さん　これからも、よろしくお願い致します！　ありがとう、お父さん！



▲大阪府　はちるさん　楽しい仲間たち。戦争してるように見えませんからね。



▲青森県　いちごモチさん　そうなんですよね。キャラって、恋愛と一緒で、いつハマルか……。



▲福岡県　葛タカヒコさん　どうなんでしょうねぇ？　はしたないとは言われるでしょうね。



▲山梨県　トキ時雨さん　いいですよね。というか、ネコびとも欲しいです。



▲山口県　喰辻山口さん　とにかく『NEXT』は前作の悪いところを直す方向です。



▲福岡県　鷹栖世丸さん　アッという間です。というか、時間の流れを感じます。本当に。



▲香川県　H　制作所さん　お疲れ様です！　DPSも成長しましたよね！　笑。



▲宮城県　長谷川かるささん　そうなんですよね。お金はイヤですよね。もめ事になりますから。



▲東京都　平田心さん　息抜きは大切ですけど、抜きすぎないように気を付けてくださいね。



▲東京都　成原さん　お願いします。こちらもパワーを！　頑張っていきたいと思います。



▲宮城県　山師さん　βテスト時点でも「PSO」と同じようなコトは出来てますからね。



▶宮城県　悠真龍太郎さん　そうやって、続編が出る直前になってから、前作を楽しむのもアリですよね。『WA』シリーズはお話がつながっていないのでアレですけど。

◀兵庫県　季ちょねさん　肉は似合いすぎていい感じです。発売しました！　どうですか？





◀高知県　如月りゅうすさん　もっと、それらのキャラが活躍してくれると良かったんですが……第二部はむずかしいです。正直。



▶滋賀県　楓惣一さん　来まくってますよね！ というか、編集部でも体験版で、絵心のある人間も無い人間も、楽しんでます。既に。

奴隷の趣味

それにしても、200冊も作っておきながら、まだまだ飽きていないのは何故なんでしょう？　雑誌作るのって楽しいんですよ。生き物ですし。ある意味、仕事が趣味と言い切れるので良かったです。（魔）

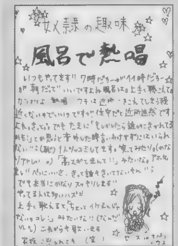
前回も書いたので、アレですが、200号ってことは200冊なんですよねぇ。いや、凄いなぁと。趣味なのでツライと思ったことがない（思っても忘れちゃうし）ので、なおさらです。世の中にはたくさんの仕事があるので、雑誌編集をそこまでお薦めするワケじゃないですが、100号とか、200号とか節目にくるとなんだかいい感じなのがステキです。と自分の仕事自慢はおいておいて、読者様の趣味もたいした物です。このコーナーすぐ終わっちゃうかなぁ……と思ってたのに。笑。だって趣味がこんなにあるなんて思わないですよ。



▲兵庫県　季ちょねさん　楽しいですよね。支払いが……気になりますが。



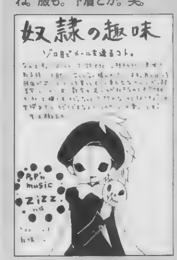
▲神奈川県　地水火風さん　ソレは盗み聞きますよ。絶対。面白すぎでスモン。



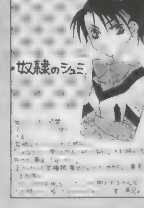
▲岐阜県　ベルさん　別に気にしないのがいいですよ。大丈夫です。練習、練習。



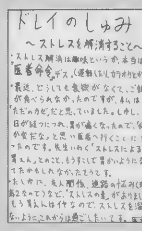
▲兵庫県　えにょこさん　たまにスゴイボーズもありますからね。服も。下着とか。笑。



▲岐阜県　飯塚ミルさん　なんとなくうれしい感じがよく判ります。ぞろ目の魅力。



◀静岡県　濱田みゆさん　それはもう、絵を描く人の多くが憧れちゃうです。



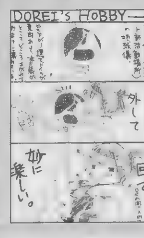
◀福島県　木内トモミさん　なるたけ楽しいことを考えるようにしましょう。



◀東京都　暁華紗々羅さん　なんていうか……既に立派なんじゃ？



◀東京都　皐月あひるさん　もう一財産といった感じです。大切にしてくださいね。



◀千葉県　竜月みあさん　なんていうか、楽しそうですけど……。笑。

していない」を選ぶとタンカー編はないんですな）ちょっと驚きましたが。やはり、細かいところまで作り込まれていて楽しいゲームでした。今は1度クリアしてドッグダグ集めのため2周目を始めています。まだしばらく遊べそうです。そういえば、話は変わって『三國志Ⅷ』。PC版で買ったのに結局インストールをしないまま、PS2版が発売になりましたな。しかもちょっと欲しい……ちゃんとしたHDDが来たら買ってしまうかも（笑）。やはり、気軽に楽しめるコンシューマ版は違った魅力が。そう例えるなら、マンガで単行本を持っているのに、ちょっと表紙が描き下ろされているし、コンパクトな感じが素敵と文庫版を買ってしまうようなモノ。あと、『バーチャ4』も発売になりましたね。このゲームが発売になるとさすがに「あぁ、セガはソフトメーカーになったんだな」と思ってしまいます。ちなみに『サクラ大戦3』はPS2で発売されないんですよね？　つい、DC版買っちゃいましたよ……安かったし。（う）

奴隷のど

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん　電撃姫の編集者であります。今年はオレも、エロゲーに萌える所存でございます。ウソ。

■ハム彦くん　バンド、ウルフチームドラマー。まだ手が病気で痛そうです。バンド活動再開したいなぁ。

■だいめいくん　それにしても……正月休み、誰にも会わずに引きこもってたのはどうかと思うよ。

■ゴーダくん　バンド、ウルフチームギター。判っていたのに、正月休みに仕事しないとこうなるのが！

■ぴかりんくん　それにしても、大変です。腰の病気には気を付けないとね。というか、オレも。

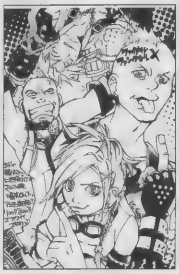
買うといったくせに買わなかったPS2のモデム。電話代がムダにかかるので我が家の大蔵省に止められました（笑）。普通の回線でフレッツ-ISDNとかでできれば良かったのに。攻略班を見てると相当お金がかかる……ネットゲームを流行らせるにはやはり「安い値段で、しかも楽しく」をモットーにしなければいけませんな。まあ、改善されることを望んでじっくり待ちましょう。それにしても、HDDのバグで『FF11』のβテストがさっぱりできません。交換に2カ月近くも待たされるとは……いくら正月を挟むとはいえ、ちょっと長すぎます。あげくHDDに保存してるデータは復帰できないですって！ まったく、とほほ（メモリーカードを買えばいいんでしょうけど、それだけのために買うのもねぇ）。そんなわけで、持っているゲームで遊ばなくてはならなくなりました。で、『三國無双2』はちょっとお休みして、買ってからずっと放置してあった『MGS2』を始めました。情報をほとんどカットしていたので、途中で主人公が変わったのには（ゲーム最初に「前作をプレイ



▲兵庫県　石垣さん　そうなんですよ。どうにかしたくなりますよね！　まったく！　全機種で！



▲大阪府　花鳥風月さん　楽しいですよね。少年と少女の幻想的な物語。もう、そのままです。



▲愛知県　仙桂さん　キャラがちゃんと生きてますからね。カッコイイですよ。



▲長崎県　朝坏ツグルさん　さて、続編は……どうなんでしょうねぇ？　気になります。



▲栃木県　ぐなぐなさん　むは一。そこまでくるともう、好きだかなんだかわからない気もしません？



▲広島県　寿歩さん　もう少しお話がまとまっていたら良かったんですけどねぇ……。



最後奴隷！　奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。

◀神奈川県　島津草一郎さん　そうなんですよ。スゴイですよね。いろいろありマシタ。正直、ここまで来れたのは運？

◀京都府　乱月雪花さん　ハートは天使のウエポンですからね。舞飛ぶわけですよ！　バーンと。



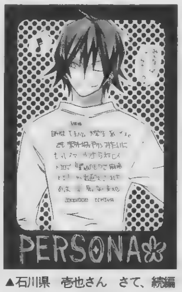
▲宮城県　蘭丸さん　スコールとラグナはVol.75ですよ。それだと多分……4年にはなります。笑。



▲香川県　H・制作所さん　まあ、以前から……ごほごほ。ク○ゲー言うなぁ～！　ドンジャラ。



▲大阪府　薫咲ハルヒさん　短期集中で見ると洗脳されたかのようになりますよね。



▲石川県　壱也さん　さて、続編は……登場するのでしょうか？　できれば全キャラ登場で。



▲？県　二宮真琴さん　陰のキャラの方が確実に人生を感じられていい感じです。



▲山梨県　トキ時間さん　無理ですね。というか、明治ですし。笑。コンピュータがないです。



◀栃木県　諏佳礼さん　笑。ボケか突っ込みかって判別方法はいいですよね。なんとなく納得出来ますし。



▲神奈川県　トモナリさん　PSのバージョンによっても違うんですよ……。困りものです。



▲千葉県　晴うたりさん　そうなんですよね。自力で解くのが楽しいゲームですよね。



▲大阪府　薫咲ハルヒさん　慣れてしまえばどうにかなりますよ。難易度自体は高くないですよ。



▲東京都　成原さん　まあ、乙女ならではな展開が魅力ですから。後半ムチャなのも愛で乗り越え。



▲福島県　えおいさん　ちょっと勇気がいりますよね。でも、言って良かったと思えるコト多いです。



▲大阪府　はちさん　すごいんですよ。スゴク自然なんですよ。グラフィックの変形とか。





◀長野県　なおのすけさん　らしくていいですねぇ。でも怒られちゃいますよ。姫にも。

◀大阪府　カラクリシトさん　そういう部分が判るのがいいですよね。



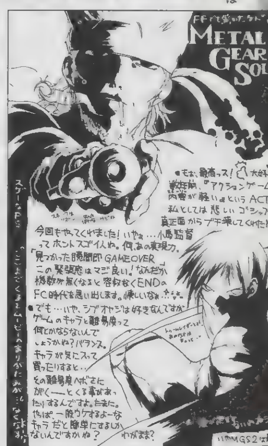
▲三重県　ゆきんこさん　これからも、どうぞ。期待を裏切らない本を作り続けますから。



▲秋田県　はちむささん　そういう人向けのソフトですからね。まさにファンダム！



▲神奈川県　島津草一郎さん　最初から、たくさんのキャラを選べても良かった気がします。まずは出すのが面倒で……。インターネットでは既にお馴染みのコマンドはメーカー規制で雑誌掲載不可ですし。



▲静岡県　瞳さん　その「MGS2」も、後半のストーリーで賛否両論あるわけで。ゲームって作るの難しいですよね。とにかく。まあ、正直、「MGS」クラスのゲームは少ないので、他と比較はできないんですけどね。



◀青森県　くめた夏緒さん　もの凄いキャラの個性ですよね。ノースリーブの戦士とか。



◀大阪府　雪うさぎさん　幸せが呼べるといいですねぇ……本当に。

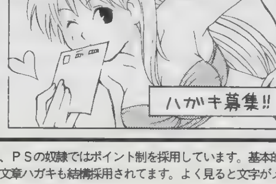


◀兵庫県　石垣さん　そうですよね。トランクス愛用の女子って多いようです。楽ですしね。何かと。

200号から300号へ！ ガンバリマスよ。

200号を祝って、たくさんのハガキが、各方面から送られてきていた。特にハガキ使い支部からの声援はスゴカッた。そう。確実にＤＰＳどはハガキ使いにとって欠かせない場になっていたのだ。2000年前に施された太古の結界、初検見（はけみ）結界は既に突破され、第二次、第三次の結界も危うい現状、熱く、魂のこもったハガキは戦い抜くために欠かせない存在なのだ。そう。ある意味ＤＰＳどは世界を守るための尖兵を生み出す場になっている。敵は尽きず、未だ未来は見えなくとも……戦う意味はある。そう信じたい。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

DPS読者アンケート Vol.200

DPS読者アンケート Vol.200

右のハガキに希望するプレゼントの番号(P.10・11のプレゼントは別応募です)、アンケートの回答(数字は右詰めで記入してください)、オモテ面の必要事項を記入し、50円ぶんの切手を貼って送ってください。しめ切りは2月21日(当日消印有効)です。

【1】P 196・197から、希望するプレゼント番号を1つ選んでください。
※5号連続企画「プレイステーション2本体」プレゼントに応募する方は、アンケートハガキのオモテ面の応募券欄に応募券5枚をお貼りください。【1】のプレゼントとの同時応募ができます。詳しくはP 197を参照ください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下 ②中 ③中2 ④中3 ⑤高 ⑥高2 ⑦高3 ⑧短大・専門学校生 ⑨大学生・大学院生 ⑩予備校生・浪人 ⑪会社員 ⑫アルバイト ⑬無職・休職中 ⑭主婦 ⑮その他

【4】あなたの年齢を教えてください。

【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【6】【5】で①以外を選ばれた方に質問です。何を見て(聞いて)本誌を買いましたか。1つ選んでください。
①書店で見て ②書店のポスター ③電車内広告 ④新聞広告 ⑤電撃のゲーム雑誌 ⑥電撃以外の雑誌 ⑦ラジオCM ⑧メディアワークスのホームページ

【7】本誌200号の宣伝で、あなたが見た(聞いた)ものを教えてください。該当する番号を塗りつぶしてください(複数可)。
①書店のポスター ②電車内広告 ③新聞広告 ④電撃のゲーム雑誌 ⑤電撃以外の雑誌 ⑥ラジオCM ⑦メディアワークスのホームページ

【8】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【9】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュ ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュ ス ⑨付録 ⑩その他

【10】今号はどの記事が読みたくて買いましたか。記事リストから1つ選んでください。

【11】今号の記事でよかったものを記事リストから3つ選んでください。

【12】今号の記事でよくなかったものを記事リストから1つ選んでください。

【13】「電撃オンライン」(http . //www.dengekionline.com/)は見ましたか。
①見た ②見ていない ③これから見るつもり ④知らなかった

【14】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

【15】【14】のソフトはどこで買いましたか?
①ファミコンショップ 専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニエンスストア ④ス パー・百貨店(ダイエ ・ジャスコ・トイザらスなど) ⑤おもちゃ屋

【16】【14】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。下から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他

【17】【14】のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他

【18】購入したいと思っているプレイステーション、プレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.318・319)から選んでその番号を3つまで書いてください。

【19】ROM付録付き増刊号「電撃PS2」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.318・319)から選んでその番号を2つまで書いてください。

【20】今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【21】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃PS2 ②電撃王 ③電撃ゲームキュ ブ ④電撃G'sマガジン ⑤週刊ファミ通 ⑥ファミ通PS2 ⑦ファミ通キュ ブ+アドバンス ⑧月刊ファミ通Bros. ⑨週刊ザ・プレイステーション2 ⑩ドリマガ ⑪HYPERプレイステーション2 ⑫Nintendo Dream ⑬ニンテンドウスタジアム ⑭ニンテンドーキッズ ⑮月刊アルカディア ⑯Vジャンプ ⑰ゲ ム批評 ⑱Game Wave DVD ⑲その他

【22】携帯電話についてお答えください。
①携帯電話を持っている ②持っていないが、欲しいと思う ③持っていないし、興味もない

【23】携帯電話を持っている人に質問です。使用している携帯電話は、どこの会社のものですか?
①NTTドコモ(iモード) ②NTTドコモ(iモード以外、PHS含む) ③J-PHONE ④KDDI ⑤その他

【24】「Xbox」を買いますか?
①買う(買った) ②ようすを見る ③買わない ④わからない

記事リスト

① [企画] MESSAGE FROM SCE
② [企画] 200号 はじめて物語
③ [特報] あずまんがドンジャラ大王
④ [特報] リーヴェルファンタジア ~マリエルと妖精物語~
⑤ [特報] サーヴィランス 監視者
⑥ [特報] すべてがFになる ~THE PERFECT INSIDER~
⑦ [特集] FINAL FANTASY Ⅺ (ファイナルファンタジーⅪ)
⑧ [特集] FINAL FANTASY Ⅹ (ファイナルファンタジーⅩ)
⑨ [特集] FINAL FANTASY Ⅹ INTERNATIONAL (ファイナルファンタジーⅩ インターナショナル)
⑩ [RPG] ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志
⑪ [RPG] ワイルドアームズ アドヴァンスドサード
⑫ [RPG] 幻想水滸伝Ⅲ
⑬ [RPG] KINGDOM HEARTS(キングダムハーツ)
⑭ [RPG] ユーディーのアトリエ ~グラムナートの錬金術士~
⑮ [RPG] ポポロクロイス ~はじまりの冒険~
⑯ [RPG] グランディアⅡ
⑰ [RPG] ブラックマトリクスⅡ
⑱ [RPG] 真・女神転生Ⅱ
⑲ [RPG] 真・女神転生 デビルチルドレン 黒の書・赤の書
⑳ [RPG] 王子さまLv1
㉑ [RPG] デュアルハーツ
㉒ [攻略] バーチャファイター4
㉓ [攻略] 東京魔人學園外法帖
㉔ [攻略] HOSHIGAMI (ほしがみ) ~沈みゆく蒼き大地~
㉕ [攻略] ラ・ピュセル ~光の聖女伝説~
㉖ [攻略] グランディア エクストリーム
㉗ [攻略] ときめきメモリアル3 ~約束のあの場所で~
㉘ [攻略] グローランサーⅢ
㉙ [攻略] MADDEN NFL スーパーボウル2002
㉚ [攻略] 三國志戦記
㉛ [攻略] メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ
㉜ [攻略] トロと休日
㉝ [攻略] エイジ・オブ・エンパイアⅡ エイジ オブ キング
㉞ [攻略] チョコレート♪キッス
㉟ [攻略] マーシャルビート
㊱ [攻略] エキサイティングプロレス3
㊲ [攻略] 零 ~zero~
㊳ [連載] 攻略Station DEEP
㊴ [連載] ウラワザ データベース
㊵ [連載] DPSコロシアム
㊶ [連載] まんが はじめて物語
㊷ [連載] 電撃コラムス
㊸ [連載] PSの奴隷
㊹ [企画] 大感謝! 200号記念スペシャルプレゼント
㊺ [連載] 4色奴隷
㊻ [新作] 新作カタログ
㊼ [新作] いただきストリート3 億万長者にしてあげる!~家庭教師つき!~
㊽ [新作] GALERIANS:ASH(ガレリアンズ アッシュ)
㊾ [新作] E.O.E ~崩壊の前夜~
㊿ [新作] ソウルリーバー2
51 [企画] 侍 ~SAMURAI~
52 [特集] 攻略ステーション 200号 スペシャル
53 [連載] 電撃ステーション (ニュース)
54 [連載] 電撃ステーション (業界最新情報)
55 [企画] 電撃ステーション (ワールドカップ)
56 [連載] 電撃ステーション (DVDビデオソフト)
57 [連載] 電撃ステーション (ソフトランキング)
58 [連載] 電撃ステーション (新作ソフトレビュー)
59 [連載] 電撃ステーション (バイヤーズガイド)

※本誌Vol.198「創刊7周年記念 スペシャルプレゼント」の当選者発表はP.171に掲載されています。





電撃PS200号記念企画発動!!

電撃MANIAX マニアックス(仮)

制作大決定!! なのです!! PSの奴隷ファンは絶対欲しい1冊になること間違いなし!!

……しかも、無謀にもこれまでの集大成＝使い回しでは無くいちから手作り、新ネタ、新コーナー盛りだくさん! あ、でも過去に採用されていないハガキが、ひょっこり掲載されてたりもするかもしれません! なんてったって、通常の数倍のハガキ掲載は確実なのですから! って一体何枚のハガキが採用されるのか! すでにわけがわかりません!!!

2002年夏発売予定に向けて

ハガキ大募集!

とりあえず、ゲームネタではない4コママンガ、ゲームネタではないハガキを募集開始! 4コマのサイズなどルールはPSの奴隷と全く同じ!!
〒101-8305
(株)メディアワークス
DPSとX係まで!



大感謝！ 200号記念

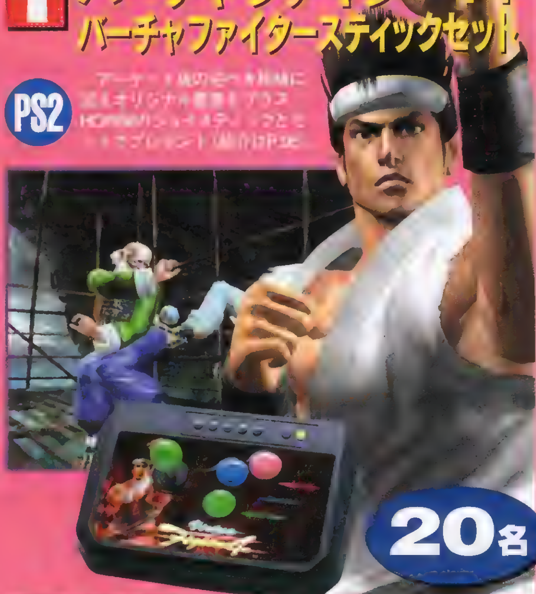
DPSから、ありがとう

みなさんの声援に支えられDPSもついに200号！ これからも宇宙

「10年早いんだよ！」とはもう言わせない!!

1 バーチャファイター4＋バーチャファイタースティックセット

PS2



20名

少女と妖精と借金取りの物語――

2 リーヴェルファンタジア ～マリエルと妖精物語～

PS2



20名

大陸を揺るがす戦乱が

3 HOSHI ～沈みゆく蒼

PS



200号記念DPSオリジナルグッズ

200号を記念して作ったDPSオリジナルグッズを、各200名のみなさんに大放出！ もちろんこの機会を逃したら手に入れることは（たぶん）できませんっ!! DPSを愛する読者のあかしとして手に入れておきましょう。

6 特製ハンドタオル

200名



7 DPSオリジナル ポリタンカラーMC2

200名





8 DPSオリジナル SCEデザイン Tシャツ

200名

スペシャルプレゼント
の気持ちを込めて…

総計900名!!

一のPS専門誌を目指してがんばりますっ!!

傭兵を英雄に変える

GAMI
き大地〜



20名

PS2にうらら出演!! チャンネルはそのまま!

4 スペースチャンネル5 パート2

PS2

歌って踊って銀河を救う！DCでも好評だったうららがついにPS2に登場！
(紹介はP.207)



20名

斬られりゃ痛えぞ! 覚悟しときなっ!!

5 鬼武者2

PS2

今度の主人公は松



▲前作同様、敵を次々なぎ倒すバッサリ感が気持ちイイ！



20名

9 DPS オリジナル 10 Tシャツ

者の友だちができるかも？9番がLサイズ、10番がMサイズです。各100名様に

各100名



応募のきまり

ケートの回答を記入し、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントのしめ切りは2月21日(消印有効)。当選者の発表は3月8日発売の本誌Vol. 202にて行います。ア

正確に記入してください。

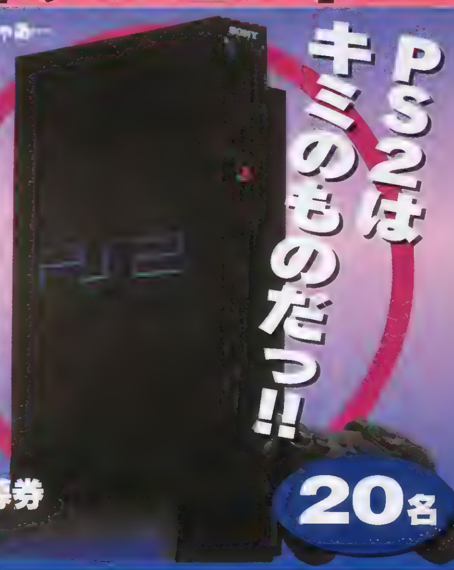
200号記念プレゼントの応募はP.194のアンケートハガキで応募!!

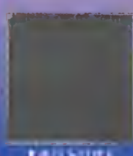
しめ切り2月21日(当日消印有効)

PS2本体プレゼント!

5枚の応募券は揃まった？ それじゃあ一

応募のきまり





これが最後の応募券

PS2はキミのものだっ!!

20名



▲大阪府　広都灯さん　『2』のせいで、いや、おかげで、「1」をプレイする人が増えているようです。お話は完全に続いているので前作をプレイしていた方が確実に楽しいですしね。

▼大阪府　雪うさぎさん　視点がちょっと……っていう噂も。愛で乗り切れるといいんですけどねぇ。

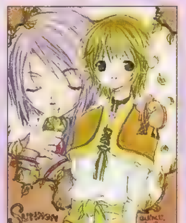


▼徳島県　Lainさん　キャラ多いですよね。蜀VS魏。歴史上では圧倒的に魏の勝利なんですけどね。



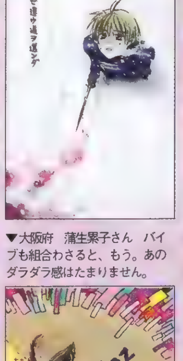


▲宮城県　如月ゆうさん　主人公が一番カワイイという噂も。



▲鹿児島県　猫ノ都りとるさん　でもグーでパンチしちゃうんですよね。笑。

▼岡山県　閑久さん　血が付きまといますよね。



▼大阪府　蒲生累子さん　バイブも組合わさると、もう。あのダラダラ感はたまりません。





▲兵庫県　石垣さん　色気は…無いですからねぇ……。

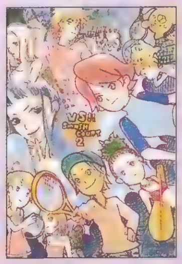


▲富山県　ふむなさん　そうなんですよね。字……小さいですよね。仕方ないんでしょうけど。

▼兵庫県　晴野透子さん：来ましたよ！　いかがですか？

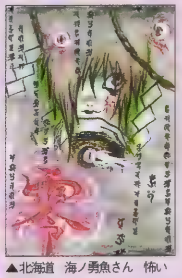


▼埼玉県　福茶さん　ムチャでいいですよね。ゲーム自体もオシャレになってますし。





▲大阪府　些々緋ユーヤさん　姫様さえいれば！　ですね。



▲北海道　海ノ勇魚さん　怖いんですよ。畳とか。ふすまとか、障子とか。

▼兵庫県　石垣さん　もっと、もっとキャラが登場して　活躍してくれるといいんですけどね。もっともっと。笑。





▲宮城県　悠真龍太郎さん　これからもよろしくお願い致します。編集部的にも続くようにガンバリマス。

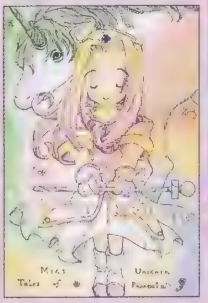
▼奈良県　雪見さん　さ、今回の主人公はどうなんでしょうねぇ？　まだまだ謎が多いですよね。





▲東京都　皐月あひるさん：彼は……『Ⅲ』で登場したら、バリバリにいいオヤジ？　強そうです。

▼秋田県　湯多木紘子さん　癒しの力を持つ乙女にはユニコーンが必須ですからね。って。笑。



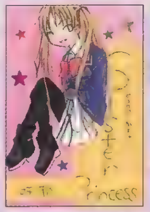


▲高知県　如月りゅうすさん　石畳の道が似合いますよね。なんででしょう？　大きな木がイメージなのに。



▲京都府　ヒタチさん　というか、得意？

▼山口県　火久昌美さん　12人……妹ですか。

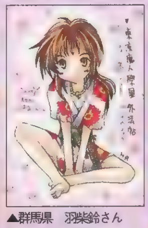




▲愛知県　みかんジャージさん　いいゲームです。

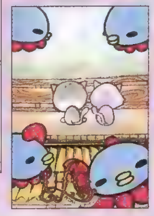
▼福島県　カゲヤマさん：再登場しないですかね？





▲群馬県　羽柴鈴さん　カワイイですよね。

▼兵庫県　石垣さん　独特の雰囲気が。





▲兵庫県　苺桜さん　寒そうですよね。やはり。

移植化計画

他機種作品でPSに移植して欲しいソフトがある場合はこのコーナーまでハガキを！





▲北海道　みことさん　そうなんですよ。WSCじゃ……暗くて。

◀東京都　皐月あひるさん　無理ですかねぇ。いいゲームなんですが……任天堂ですし。

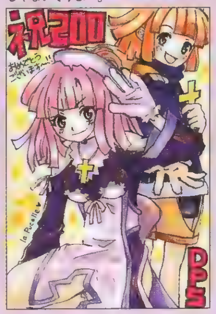


▲[redacted]未だ興奮冷めずな、まさに長ロングランで人気のある作品です。まあ、イベント数だけとってみても、それだけキャラの魅力を引き出す要素が詰まっているワケで。

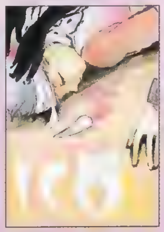


▲兵庫県　まほろば夢々さん：この人気はどうなっていくんでしょうかねぇ？　グッズとかそっちにいくんでしょうか？

▼神奈川県　トモナリさん　楽しいゲームに仕上がってます。足が太いだけじゃないですよ〜。



▼福島県　洋芋片さん　雰囲気がもう、たまらないですから。一時期売り切れてました。



▼埼玉県　ちゅんさん　作るのは……苦手そうですからね。しかたありません。





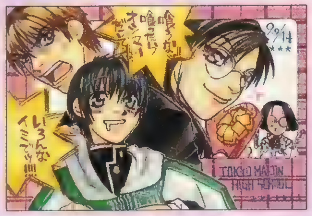
▲神奈川県　小野奏子さん　その意地っ張りまで作られたモノだとは思いたくないです。



▲東京都　とうまるいさん　どっちを選ぶかで性格が判りそうです。

◇カラーイラストの基本・この4C奴隷（カラーの奴隷）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①・えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ　イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ　掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは183ページのPSの奴隷に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号184ペ

4色奴隷 読者様ページ



◀山口県　嘘吐山口さん　いろんな意味で……お終いになるときってありますからね。というか、杏子のチョコはかなり……あ、でも、その後ろの……しゃべるチョコは……さらにヤバイ。



◀京都府　十々夜さん：こうして、肩に小動物を載せて冒険するのに憧れちゃいますよね。どうしても。で、戦闘でも役に立ってくれれば……もう、ステキです。



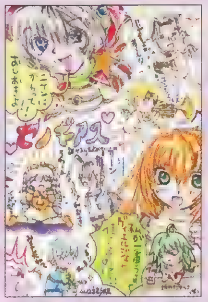
◀宮城県　あおそらおねさん：槍が似合うんですよ。というか、デュエルのときのグラフィックの可愛いこと。もう、たまりません。バリバリに女の子な服を着て戦士。○です。



◀佐賀県　藤巻海月さん：キャラの魅力で言えば、最近の格闘ゲームでは群を抜いているのは間違いないでしょう。コスプレとか多いですしねぇ。



▲岩手県　石橋銀次さん　脳天気にお祝いしてくれるとうれしいですよね。



▲富山県　すだこさん　楽しい展開です。というか、裸。

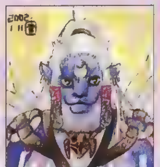


▲福岡県　鷹栖世丸さん　ああ、いい風ですねぇ。やさしい、必要な。



▲岐阜県　浅茅さん　猿ですよ。というか、タッチ違いすぎ。

▶大阪府　雪うさぎさん：瞳が大きいとカワイクなっちゃいますよね。どうしても。ナデナデしたくなるような。



◀静岡県　濱田みゆさん：もう、酔っぱらいっていう部分がたまらない人も多いはずです。笑。色っぽいですし。



◀宮城県　江本聖さん　こりゃもう、ハーレムですが……精霊さんは。笑。



▶宮崎県　百合川ユリさん「紅の豚」を見ると……プレイしたくなります。



◀宮城県　長谷川かるさん：個性的な仲間多いですよね。とにかく。





▲千葉県　KAIさん　なんとなく優しい顔をしている気がします。



▲岡山県　寿あおいさん　今年もお願いします。鍵でゴー。

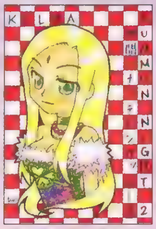


▲埼玉県　小鮫ヒタキさん　ああ、雪ですねぇ。本当ですねぇ。

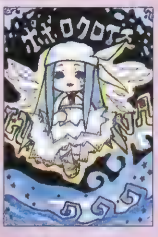
▼大阪府　はちさん　涙も似合っちゃうんですよね……。



▼東京都　流樹さん　強いでしょうしねぇ。魅了で。

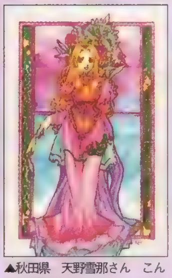


▼北海道　海ノ勇魚さん　今回の冒険は……。



▼東京都　もこまるさん　いいゲームですからね。





▲秋田県　天野雪那さん　こんな衣裳もまとうことも……あったんでしょうか。コルセット系は身に付けるだけで疲れてしまいそうです。

▶神奈川県　トモナリさん　ちょっと大人ですね。というか、ユエルといい、真那といい、この娘といい。やはり時代は獣系なんでしょうか？

▼千葉県　晴うたりさん　手を差し出したところから始まりましたからね。

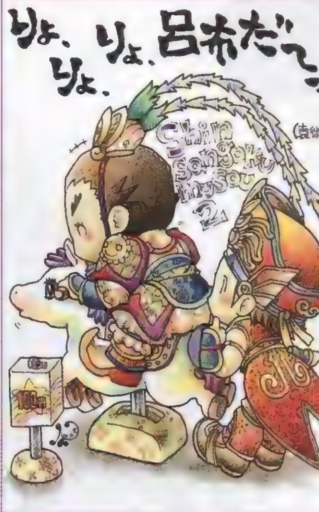




▲広島県　岸本智さん　愛していただきたいのです！本当に。心から。



▲千葉県　琴風いつかさん　もう、バリバリそっちですもんね。判ってるなら○？



▲石川県　あまぞねすさん：見つけちゃったら……もう、後ろからでも襲いかからないと。自キャラ育ってきてればいいですが、最初のウチはもう、ダメダメですからね。呂布の姿を見たら逃げ出した方がいいくらい。でも100円の馬は……赤兎？



◀埼玉県　ゆとりさん・何よりも、カメラアングルが最高のゲームでしたよね。バッバッバッと変わる視点。生のセリフと共に、心にグッとくるというか。ゲームが終わっても、残るイベントが多いのも特徴的です。だからか、逆に、ムービーの顔よりも、ポリゴンの顔が本当に思えてしまって。



▲愛知県　つしろうさん　久々です。いいキャラです。





▲新潟県　みしろ未波さん　ゲームは……どうなんでしょ。

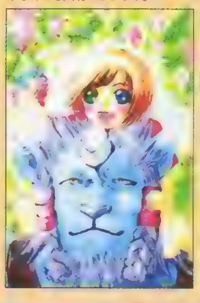
CGでバッチリCGでバッチリ

CGはハガキサイズのプリントアウトでお願いします。データ応募は×なのです。



◀愛知県　パコさん　この2人みたいな人たちがたくさん登場しそうですよね。『Ⅲ』。

▼大阪府　箸さん　可愛がりそうですよね。キマリは。というか、犬とか、狼とかって　自分の子じゃなくても大切にしますし。



ージ参照。④．封書もOK　奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG　CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という方もいるとは思いますが、御了承ください。あて先　〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係

4色奴隷 読者様ページ



PlayStation
その時、魔法は完成した——。
二重の電子錠で閉じられた密室で行われた殺人、
そこに秘められた恐るべき真実とは——。
あの傑作ミステリィがついにゲーム化！
森博嗣監修によるマルチエンディングを実現。
CAST
犀川 創平　渋谷 茂
西之園 萌絵　小林 沙苗
真賀田 四季：こおろぎ さとみ
新藤 清二：山口 健
山根 幸弘：吉田 孝
弓永 富彦：重塚 利弘
島田 文子　永島 由子
国枝 桃子　小松 しずく
他
愛知県三河湾に浮かぶ妃真加（ひまか）島。その島にある外界から隔離された私立研究所には天才プログラマ 真賀田四季博士がいる。N大学工学部建築学科の助教授 犀川創平率いるゼミのメンバーは、今年のゼミ旅行をその妃真加島のキャンプ場に決めた。犀川と、N大学1年生・西之園萌絵、そして犀川研の学生・桐生渉はその研究所で、ある事件に遭遇する。彼らが目にしたのは、誰も出入りできないはずの四季博士の部屋から現れた、ウエディングドレスを身に纏い両手両足を切断された死体だった——。
プレイステーション用ソフト　ミステリィ アドベンチャー ゲーム
すべてがFになる
THE PERFECT INSIDER
原作：講談社ノベルス「すべてがFになる」
March 2002 On Sale
予定標準価格 6,800円（税抜）
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド　〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8 ケイヒン東大井ビル6F　ユーザーサポート TEL 03-5753-0835
ホームページアドレス　http://www.kid-game.co.jp（i-mode、J-SKY対応）
©KID ©MORI Hiroshi／講談社

DENGEKI SOFT STATION

- ▶ スーパーロボット大戦IMPACT
- ▶ 鬼武者2
- ▶ ドラゴンクエストモンスターズ1・2 星降りの勇者と牧場の仲間たち
- ▶ クロノアビーチバレー 最強チーム決定戦!
- ▶ 日米間プロ野球 FINAL LEAGUE
- ▶ スペースチャンネル5 パート2 その他



イラスト／戸部淑

DENGEKI SOFT STATION SPECIAL 新作カタログ PS2&PS

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! 新システム満載!!

PS2 S・RPG

スーパーロボット大戦 IMPACT

PS2での登場で、期待も高まるばかりの「IMPACT」。今回は、ついに判明した主人公の詳細と、システムの数々を一挙に紹介!!

3月28日 発売予定

▶バンプレスト
▶￥7,980(限定版￥9,980)
▶MC2(380KB)

新たに判明した衝撃のシステムの数々を凝縮して公開!



◀▼マジンガー系の3機による「トリプルマジンガーパンチ」と、ゴッド&シャイニングガンダムの「ダブルシャイニングフィンガー」。どちらも威力絶大!

常に進化を続ける人気S・RPGシリーズ『スーパーロボット大戦』。最新作の『IMPACT』も、PS2になり大幅にパワーアップ。「合体攻撃」や「カウンター」などの従来のシステムがより強化されており、ファンならずとも注目の内容になっているのだ。そこで今回は、システム最新情報に加え、ついに登場した2人の主人公とその専用機体を徹底紹介。



▲▶オリジナル主人公&機体の迫力の必殺攻撃。キャラも機体も魅力的なだけに、自分で操作する日が待ち遠しくなる?

2人のオリジナル主人公と専用機体が登場!!

本作には、男性と女性2人の主人公と、それぞれの専用機体が登場。ここでは、彼らのプロフィールに鋭く迫る!



無口で冷静沈着に見えるが、じつはかなりの熱血漢。専用機アルトアイゼンは、接近戦に特化されている。

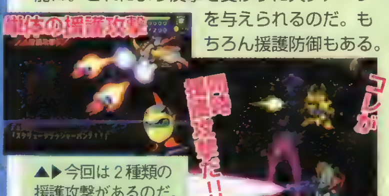
ノリは軽いが、冷静で知的な女性。キョウスケとは恋人同士。愛機ヴァイスリッターは遠距離射撃が得意。

戦いを熱くさせる6つのシステムを紹介!

『IMPACT』の見逃せない6つのシステムを詳しく解説!!

IMPACT 1 援護攻撃

『α外伝』でおなじみの援護攻撃がさらにパワーアップ。なんと2体同時の援護攻撃が可能に。これにより反撃を受けずに大ダメージを与えられるのだ。もちろん援護防御もある。



▲▶今回は2種類の援護攻撃があるのだ。

IMPACT 2 合体攻撃

PS作品では初登場となる合体攻撃。これは、複数機体による強力な同時攻撃ができるというものだ。その組み合わせはじつに多彩で、同作品のユニット同士は当然、マジンガーZとグレートマジンガーなど、同系列作品のユニット同士でも合体攻撃が可能。



▲バイカンフーとロッド・ドリルの合体攻撃がさく裂!

IMPACT 3 カウンター

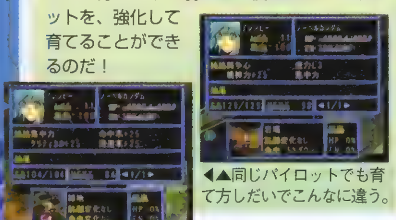
カウンターは特殊技能の1つで、敵フェイズで攻撃を受けると発動。技能レベルが1フェイズ中に発動可能な回数となっているのだ。



◀特殊技能だけに、使えるパイロットは限られるが、先手をとれるというのは非常に魅力的だ。

IMPACT 4 スキルコーディネイト

パイロットごとに異なる特殊能力を追加できるのが、スキルコーディネイトだ。これにより、"好きだけど弱いから使えない"パイロットを、強化して育てることができるのだ!



◀▲同じパイロットでも育て方しだいでこんなに違う。

IMPACT 5 シールド防御

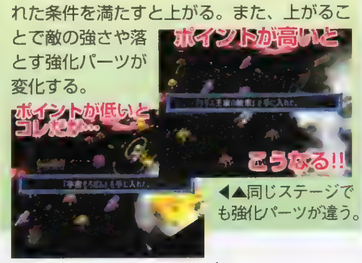
おなじみのシールド防御もさらに進化。今回はシールド耐久値までのダメージを無効にするという、かなり強力なシステムになった。



◀耐久値のほかに盾耐久度が存在し、防御可能なのは盾耐久度が0になるまでだ。

IMPACT 6 熟練度ポイント

今回の熟練度ポイントは「規定ターン数以内に敵を倒す」など、ステージごとに設定された条件を満たすと上がる。また、上がることで敵の強さや落とす強化パーツが変化する。



◀▲同じステージでも強化パーツが違う。

CHECK!

限定版の豪華な中身&予約特典に注目!

ここでビッグニュース。なんと、限定版にはアルトアイゼンのフルアクションフィギュアが同梱されることが判明! また、特別編集映像を多数収録した予約特典のDVDもチェックだ。

内容充実!



スペシャルDVD!!



これがウワサのアクションフィギュア!!

PS2 ACT

鬼武者2

十兵衛の新たな仲間の正体は？　気になる新要素も徹底チェックだ！

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! 仲間と協力バトル

3月7日発売
▶カプコン
▶¥6,800
▶MC2（390KB）

新キャラ＆品物などの詳細情報を公開！



風魔小太郎

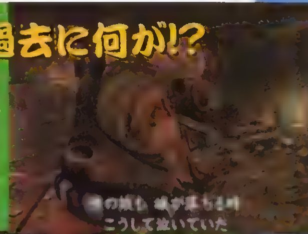
[illegible]の大名、北条家お抱えの忍者軍団を束ねる17歳の若き頭領。[illegible]


▲今庄金山の町で十兵衛はコタロウと出会う。

今回の紹介では、オユウ、マゴイチ、エケイに続く4人目の仲間、風魔小太郎（以下、コタロウ）が登場。それにあわせて、物語にかかわるコタロウとエケイの2人のエピソードをピックアップして公開しよう。また、以前に紹介した「品物」と「金」の役割がついに判明したので、詳しく解説していく。

コタロウとエケイの過去に何が!?

十兵衛の前に現れる仲間たち。彼らもまた、特別な事情を抱えている。風魔の里を守るため、打倒信長を目指すコタロウだが、ほかにも因縁があるようだ。またエケイは、以前に仕えていた大名が戦で破れ、そのときに妻と子をなくした過去の[illegible]から、大きな[illegible]ている。




▲[illegible]



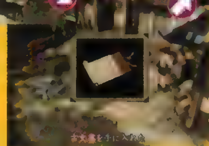
▲家族を守れなかったふがいな[illegible]

◀[illegible]

品物を仲間に渡して絆を深めろ！

ゲーム中に手に入れたお宝や書物などの品物は、薬草などのアイテムと違い、直接は戦闘の役に立たない。その代わり仲間に渡すことで、「絆値」が増減したり、お返しに回復アイテムをもらえたりできるのだ。絆値は仲間との友好の深さを表すもの。プレイヤーは見ることができないが、この値が高くなれば、必ずプレイヤーの助けになるはずだ！


▲仲間と会話して、好みや探している物を聞き出すのだ。


▶マゴイチが探している書物を発見。さっそく渡しに行こう。

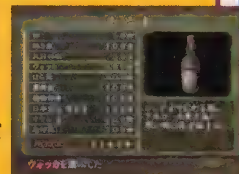
▶喜ばれる物を渡せば絆値アップ。もちろん逆もある。



絆値がアップ！アイテムがもらえる

品物はお店で買うことも！

今庄金山の町には道具屋があり、そこではたくさんの種類の品物が売られている。品物の購入には「金」が必要。つまり今作では魂の吸収だけでなく、金を集めることも、ゲームを攻略するうえで重要な要素になるだろう。ちなみに店の品ぞろえは、ゲームの進行によって変化するようだ。

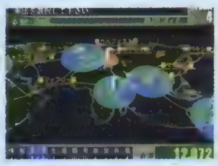

▶仲間に装備品を買い与えるなんてこともできそう!?

気になる新要素をクローズアップ！



ワールドマップ

ワールドマップは、「エリア」と「ルート」という2つの要素で構成され、戦力の大きさや進軍方向がグラフィックで表示されるようになった。より戦略性が向上したのだ。


◀戦力の大きさが棒グラフで表示され、戦況が把握しやすくなった。

軍団システム

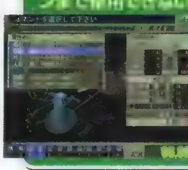
「軍団」とは、複数の部隊が集まったもの。戦略フェイズでは、この軍団を1つの単位として、移動や攻撃などを行うのだ。


◀ユニットごとに移動した前作と違い、軍団ごとに移動するのだ。

コマンドコストとは？

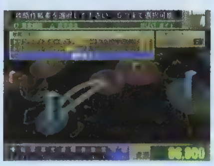


軍事や開発などの戦略コマンドごとに「コマンドコスト」という[illegible]定されている。これは、戦略コマンドを使用することで[illegible]され、0になるとその[illegible]コマンドは[illegible]ンまで使用できない。この[illegible]した[illegible]で[illegible]する。


◀[illegible]に消費するコストの量は異なる。

作戦システム

すべての敵基地は、攻略作戦を実行しないと侵攻できない。その代わり、プレイヤーが作戦を立案することが可能。参謀部が提示した作戦案をもとに、有効な作戦を実行しよう。


◀前作と比べても、作戦の種類が豊富に用意されているのだ。

PS2 SLG

機動戦士ガンダム ギレンの野望 〜ジオン独立戦争記〜

1年戦争再び！「ガンダム」SLGの最高峰が進化してPS2に凱旋する!!

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! 1年戦争を再現！

春発売予定
▶バンダイ
▶価格未定
▶MC2（KB数未定）

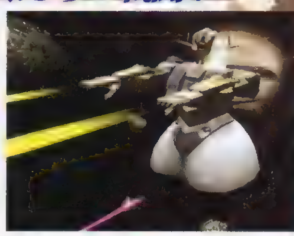
待望の『ギレン』シリーズ最新作登場!!

本作は、「機動戦士ガンダム」の1年戦争を完全再現したSLGとして、原作ファンから高い評価を得た『ギレンの野望』シリーズ最新作。今作も、ジオン公国か地球連邦のどちらかの陣営を指揮し、1年戦争の勝利を目指していく。第1報となる今回は、注目すべき新システムや、劇的に進化した戦闘シーンを大公開する。

超リアルなフルポリゴンの戦闘シーンに歓喜せよ!!



▲RXシリーズそろいぶみ！ガンダムファンには戦闘シーンだけでも見る価値あり!!


◀ポリゴン化により、戦闘シーンは実際の戦場にいるかのよう。この迫力は原作以上か!?

眼前に展開!!

PS RPG
ドラゴンクエストモンスターズ1・2 星降りの勇者と牧場の仲間たち

GBで大ヒットを記録したRPGが、3作品をセットにして登場!!

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! モンスターを育成

春発売予定
- エニックス
- 価格未定
- MC(ブロック数未定)

あの『ドラクエモンスターズ』がPSに登場!!



『ドラクエモンスタ　ズ1・2』は、モンスターを集めて育成したり、配合で新たなモンスターを生み出す、GBで大人気のRPGの移植作。PS版は、3作品(『2』は「ルカ編」と「イル編」の2種類がある)が1本で楽しめる。またグラフィックとサウンドが大幅にパワーアップしているので、ファンは必見！



◀『ドラクエⅢ』に登場したテリーが主人公の1作目『テリーのワンダーランド』。

▼ルカとイル、兄妹それぞれの冒険が味わえる、2作目の『マルタのふしぎな鍵』。



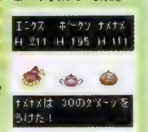


CHECK! iアプリ版との連携も可能！

『ドラクエモンスターズ1・2』は、なんとiアプリ版との連携を実現！これにより、PS版で手に入れたモンスターをiアプリ版の世界に移住させたり、iアプリ版からPS版に移住させることが可能。ファンなら、iアプリ版もチェックしておこう。



▲iアプリ版でも冒険が楽しめる。



▼ほかのユーザーとの対戦も可能。

PS FTG
From TV animation ONE PIECE グランドバトル！2

大ヒットを記録した人気FTGが、新要素を満載してパワーアップ!!

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! 新キャラが参戦！

3月20日発売
- バンダイ
- ¥5,800
- MC(1ブロック) 2人プレイ可

楽しく熱いグランドバトルが再び開幕！

TVアニメも好調の人気マンガ「ワンピース」をもとにしたFTG『グランドバトル！』の続編。今作には、新たな仲間“チョッパー”や“秘密結社バロックワークス”のメンバーなど、新キャラが参戦！　もちろん、前作に登場したキャラたちも、新たな必殺技を修得するなど、パワーアップして登場する。さらに、さまざまな仕掛けが満載の新ステージや、好きなキャラでイベントバトルが楽しめる「イベントバトル」などの新モードも収録！　ファンならずとも注目だ!!



▲チョッパーの必殺技がウソップにさく裂！　どの技もカンタンな操作で繰り出すことができるので、誰でも気軽に熱いバトルが楽しめるのだ!!



▲ステージには、さまざまなアイテムや仕掛けが用意されており、ACT感覚で遊ぶことができる。うまく利用していこう。



◀「羊肉ショット」に続く、サンジの新必殺技「仔牛肉ショット」がヒット！攻撃を受けたボン・クレーは痛そう…。



▶体力ゲージの横にある、謎のゲージ。『2』では、体力が減っていなくても、このゲージがたまれば繰り出せる!?

PS SLG
テニスの王子様

人気マンガ『テニスの王子様』が、ゲームになって登場!!

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! 戦略的テニス

2月28日発売予定
- コナミ
- ¥5,800
- MC(ブロック数未定)

原作のスーパープレイが再現できる!!



▲リョーマの得意技「ツイストサーブ」がさく裂!?　このようにカットインCGが挿入されることで、原作どおりの迫力ある試合が楽しめるのだ！

『テニスの王子様』は、同名の人気マンガが原作のSLG。ショットのコースや球種などを自分で選択していくことで試合を進めていく、ちょっと変わったシステムを採用している。そのため、誰でも手軽にテニスならではの駆け引きが楽しめるのだ。また、ショットや必殺技にはカットインCGやキャラボイスが挿入され、原作と同じ迫力ある試合展開が満喫できる。なおゲームモードは、主人公・越前リョーマとなって全国大会を目指す「ストーリー」のほか、3モードが用意されている。

▶ショットを打つ場所やコースを選択して試合を進める。相手がどう打ち返すかを予測することが重要になってくるのだ。





◀竜崎桜乃となり、リョーマから基本操作やプレイ方法、テニスの戦略を学ぶことができる「レクチャー」モードも収録。



▲「ストーリー」では、原作と同じシチュエーションで、同様のイベントが再現される。ファンにはたまらない内容だ。

PS SPG

クロノアビーチバレー 最強チーム決定戦！

『風のクロノア』に登場したあのキャラたちが、今度はビーチバレーに挑戦！

2002 新作カタログ 今度は球技対決！

4月25日発売
- ナムコ
- ¥4,800
- MC（ブロック数未定） 4人プレイ可

シリーズ最新作はスピーディなビーチバレー！

人気ＡＣＴ『風のクロノア』に登場したキャラたちが活躍する、ビーチバレーが登場！　試合は、通常のビーチバレーと同じように敵味方２対２で行われる。操作も、基本的にアタックとパスの２ボタンを使うだけなので、誰でも手軽に楽しめるのだ。また、４人同時プレイも可能なので、家族や友だちと一緒にプレイすれば盛り上がること間違いなしだ！



◀ジャングルや風の町など、用意されているステージも豊富。



▲迫力満点のアタックがさく裂！　相手の体勢が崩れているときを見極めて打つことが、勝利へのカギとなる。ルールは簡単だが、単純だけに駆け引きが重要になってくるのだ。

必殺スーパーアタックで勝利をつかめ！

クロノアたちは、特定の条件を満たすと、通常のアタックより威力の高い「必殺スーパーアタック」が使用できる。「必殺スーパーアタック」はキャラごとに用意されており、クロノアの場合は画面中に竜巻が巻き起こるなど、ハデなエフェクトも楽しめるのだ。この「必殺スーパーアタック」を上手に使って、勝利をつかもう！







クロノア PROFILE 正義感が強く　元気で好奇心いっぱいの少年。風を自由に操る能力を持つ。

ロロ PROFILE ドジだけど、何ごとにも一生懸命な巫女見習いの女の子。癒しの霊力が使える。

タット PROFILE レオリナの相棒で、魔法が得意。メカの操縦も朝飯前という、器用さもあわせ持っている。

レオリナ PROFILE 悪人からしか盗まない、義理人情に厚い女空賊。非常に聡明な策略家。

PS2 SLG

ジェットでGO！2

風景に見とれるほど超リアルな旅客機操縦ゲーム！

2002 新作カタログ 夢の機長体験！

3月14日発売
- タイトー
- ¥6,800
- MC２（KB数未定） ジェットでGO！コントローラ

機長となって空へと飛び立とう！

飛行機マニアに絶賛された、旅客機操縦ゲーム『ジェットでＧＯ！』の続編がついに登場！　今回収録されている機体は、B747-400やB767-300など７種類。空港も東京国際空港や関西国際空港といった、日本各地に実在する空港が登場する。ゲームは、運航指示を頼りに旅客機を操縦し、決められたコースを通過・方向転換を繰り返し、到着地まで無事たどり着くことが目的だ。また、『２』では、離陸から着陸までを継続して操縦できるようになり、運航業務のすべてが満喫できる。



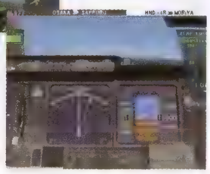
▲『２』には、北は北海道から南は沖縄まで、日本全土の地形を収録！　いつでも好きなときに、日本全国の空をフライトできるのだ。



▲画面に表示される指示にしたがって、旅客機を操縦。空の上ばかりでなく、離発着時にもプレイヤーの腕が試される。



◀空港や地形なども、バッチリ再現。これは、富士山上空を通過中。思わず操作を忘れて見入ってしまいそうな美しさだ。



▶視点を変えれば、コックピット内の計器をチェックすることもできる。マニアは、この視点でのプレイがオススメ。

PS2 SLG

オレが監督だ！ Volume.2 〜激闘ペナントレース〜

プロ野球をリアルに再現した、あの監督ＳＬＧの続編が登場！

2002 新作カタログ 名監督を目指そう！

3月7日発売予定
- エニックス
- ¥6,800
- MC２（1100KB）

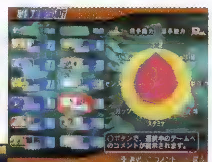
監督になってチームを優勝へ導け！

プロ野球チームの監督となり、優勝を目指す『オレが監督だ！』の第２弾。監督であるプレイヤーは、選手と会話をすることで信頼関係を築き、練習の指示やアドバイスを与えて能力を伸ばしていくことになる。そして試合では、データをもとにベンチからサインを送り、試合を勝利に導いていくのだ。また、登場する球団や選手は、すべて実名なので、リアリティは抜群！　さらに、マスコミへの対応やオールスター戦など、新要素も豊富に導入されており、前作以上に監督気分が味わえる。



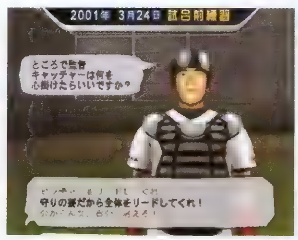
▲試合中は、選手たちにサインを送って試合を進めていく。ここでの判断が、試合の勝敗を大きく左右する。慎重に采配を振るっていこう！

▶練習時には、チームの戦力を分析したデータを見ることができる。各チームとの力を比較し、練習に役立てよう。





◀試合直前の最終調整。相手の戦力に合わせた試合方針を立てたり、スターティングメンバーを決定することができる。



▲気になる選手には直接声を掛け、体調や練習内容を聞き出そう。選手の性格を考えた対応をすれば、信頼関係が築けるのだ。

PS2 SPG

日米間プロ野球 FINAL LEAGUE

日米の一流選手たちが一堂に会した、[illegible]

2002 新作カタログ 夢のような野球を

3月下旬発売予定
- スクウェア
- 価格未定
- MC2(KB数未定) 2人プレイ可

日米のトッププレイヤーが勢ぞろい!!

松井、松坂など日本の有名選手はもちろん、あのメジャーリーグからもイチローやボンズなどトップクラスの選手たちが登場する、まさに究極の野球ゲーム。試合で獲得したポイントによって選手を自由にトレードさせられるので、自分だけのドリームチームを作ることだってできる。もちろん、選手の外見、モーションもリアルに再現され、ダイナミックな戦いを存分に味わえるのだ。





メジャーリーガーも参戦!

◀▲国とチームの垣根を越え、ファンが待ち望んだ対決が実現！　キミならどんな選手を集めてチームを作る？

必見 あの有名選手が続々と参戦!!



MVPプレイヤー・イチロー!!



トルネード野茂!!

主な登場選手

メジャー

選手	チーム
サミー・ソーサ	シカゴ・カブス
ランディ・ジョンソン	アリゾナ・ダイヤモンドバックス
ロジャー・クレメンス	ニューヨーク・ヤンキース
バーニー・ウィリアムス	ニューヨーク・ヤンキース
デレック・ジーター	ニューヨーク・ヤンキース

日本

選手	チーム
松井秀喜	読売ジャイアンツ
古田敦也	ヤクルトスワローズ
中村紀洋	大阪近鉄バファローズ
松坂大輔	西武ライオンズ
城島健司	福岡ダイエーホークス

オーナーはキミだ!! 自分だけのドリームチームを作ろう!!

このゲーム最大のウリは、なんといっても自分だけのドリームチームを作れること。ポイントさえあれば次々に選手を獲得できるので、現実では到底不可能なオールスターチームも編成可能だ。機動力に富んだチームや全員スラッガーの強力チームなど、こだわりを持ったチームを作ってみよう！

1 チーム決定

まずは自分の持つチームを編成。同時に、誰がどのチームにいるのかを確認しておくといいだろう。



▶チーム編成は自分で行うことができる。

2 試合

リーグ戦で試合を重ね、ポイントをためていく。もちろん、毎試合がオールスター戦同然だ。



▶躍動感ある動きは一見の価値アリ！

3 トレード

ポイントがたまれば、欲しい選手を選んでトレード開始。超一流の選手となると相当のポイントが必要になるが、それだけに獲得した喜びも大きい。どんどんトレードをしよう！

ドリームチーム結成!!



▲どの選手も逸材ばかりで迷ってしまう？

PS2 ACT

剣豪2

[illegible]

2002 新作カタログ 真剣勝負再び！

4月下旬発売予定
- 元気
- 価格未定
- MC2(KB数未定)

剣に生きた漢たちのドラマを味わえ！

宮本武蔵や柳生十兵衛など、実在した剣士たちが30名以上も登場する剣術ACT。自分の作ったキャラを成長させながら、幾多の剣士と戦い、剣の道を極めるのだ。実在する流派や3すくみの剣術理論などを意欲的に採り入れ、本物へのこだわりを追求している。さらに、今回は「野試合」や「口入れ」など、豊富なイベントを収録。銘刀を装備すると剣士の能力が変化するようにもなり、銘刀を賭けた戦いが発生するようになったのだ。さらに奥深さを増した『剣豪』に期待してほしい！



▲長剣の使い手、佐々木小次郎との一騎打ち。フィールドが広いので、どこで戦うかが勝負を左右することもあるかも。



▲橋のたもとで、剣豪・柳生十兵衛が豪剣を振るう。自分の実力を試すには、野試合は格好の舞台だ。



◀警護や暗殺など、さまざまな依頼が用意されている「口入れ」イベント。ときにはこんな多数の敵を相手にすることも。



▶さまざまな流派の技を体得すれば、どの技を使うか選択することができる。最強の剣士への道は、まだまだ遠い……。

PS2 SLG

SHINE（シャイン）～言葉を紡いで～

[illegible]

2002 新作カタログ 新感覚恋愛SLG

春発売予定
- サクセス
- 価格未定
- MC2(KB数未定)

恋のシャッターチャンスを逃がすな！

この『シャイン』は、南国の小さな島で女の子の笑顔を撮影するのが目的の恋愛ゲーム。既存のSLGのようなパラメータは表示されず、女の子のセリフから微妙なニュアンスを感じ取るシステムが特徴だ。主人公の目的は、舞台となる島で6人の女の子と親しくなり、彼女たちの写真を撮ること。もちろん、女の子それぞれに個別のシナリオが用意され、会話の種類も豊富に収録されている。個性豊かな彼女たちとコミュニケーションを取りながら、その笑顔をファインダーに収めていこう！



▲女の子と仲よくなってきたら、いよいよ写真撮影を頼むことに。彼女たちの性格を考えながら、どんな写真を撮るのか考えていこう。



◀女の子との会話で重要なのは、三角形で囲まれた中にある玉の色。これによって選択肢の数が変化して……。



▶その後の会話にも影響を及ぼすことに。女の子と出会ったら、どんな会話をしていくかが親密度を上げるポイントになる。



▲日本生まれだけど外国で育ったハーフの少女、ミサト・アイラン。彼女のほかにも、個性豊かなヒロインが6人登場する。

PS2 ETC

スペースチャンネル5 パート2

DCでヒットしたリズムゲームの続編が、装いも新たにPS2で登場!!

2002 新作カタログ 熱きダンス対決!

2月14日発売
- ▶セガ／UGA
- ▶¥5,800
- ▶MC2（161KB）2人プレイ可

発売目前! 新情報満載でお届け!!



世界を脅かす謎の存在「踊り団」を倒すべく、チャンネル5の人気リポーター・うららが再び立ち上がる！　ポップでキュートなダンスを武器に戦う『スペチャン5』の第2弾がいよいよ発売！期待して待つのだ!!



◀楽器演奏もあり。ノリノリでキメよう！

WOW! ステージ4でマイケル登場！

ある事件を追って、強行リポートを試みていたうららたち。しかし、そのスキにチャンネル5が襲撃され、局長のスペースマイケルが踊り団の手に落ちてしまう。うららはダンスを武器に1人局内に侵入。しかしそこで待っていたのは、踊り団によって踊らされ続けるマイケルと、周到に用意された卑劣な罠だった！この危機、どう切り抜ける!?



▼マイケル救出に成功すると、夢のツーショットダンス。もちろんボイスはマイケル本人のものだ。カッコよすぎて見とれちゃうかも？

DATA　スペースマイケル　SPACE MICHAEL JACKSON

銀河を揺るがすほどの人気を持ち、自由に時空を超えることもできるスーパースター。たくさんの支持を受けて局長に就任した彼は、なんとマイケル・ジャクソン本人（!!）が熱演している。その美声はまさに必聴の価値ありだ！

詳細説明！ゲームの進め方をCHECK!!

ここでは『パート2』の魅力を伝えるべく、バトルの種類やボス戦での特殊なルールについて、詳しく説明していこう！

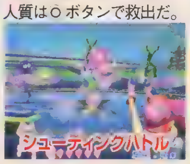
基本となる2バトル

通常のバトルは、相手の動きに合わせてダンス。そのほか、敵の攻撃をかわしつつ人質を救出していく、STG要素のあるシーンも登場する。



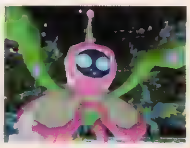
▲ゲームの基本となるダンスバトル。レッツトライ！

▼敵は⊗ボタンで倒し、人質は○ボタンで救出だ。



準備は万全！いざボス戦に突入!!

うららの活躍によって、ここまでに稼いだ視聴率が威力を発揮。ステージ開始から彼女が稼いできた視聴率が、ボス戦時にヒットポイントに変換されるからだ。通常バトルでも気は抜けないぞ！



▶たくさん視聴率を稼げば、それだけボス戦でも有利に戦えるというわけ。

2月14日、うららからのバレンタインプレゼント！

2月14日は『パート2』の発売日。これに合わせて、WEBコンテンツの電撃オンラインとLEVEL UPは、特別企画を実施する。その①・両サイトにアクセスすると、うららからの特別音声メッセージをプレゼント。その②　パソコン用音声アクセサリーのダウンロードを開設。「メールの気配がぎゅんぎゅんします」とか、「激しく終了しています」なんてのが用意される予定だ。各コンテンツのURLは欄外を参照。

PS2 AVG

遙かなる時空（とき）の中で2

マルチストーリー＆マルチエンディングの女性向け恋愛AVG！

2002 新作カタログ 八葉様にウットリ

2月28日発売
- ▶コーエー
- ▶¥6,800（プレミアムBOX¥8,800）
- ▶MC2（116KB）

時を超え、八葉の物語が再び……

女性ユーザーから熱烈な支持を獲得した、和風恋愛AVGの第2弾。女子高生の花梨は、院と帝の勢力争いで二分された「京」という世界に呼び寄せられる。自分が龍神の神子と知った彼女は、悪の浄化を決意するのだった…。院と帝のどちらにつくかで展開が変わるという、マルチサイトストーリーを採用。それにより、敵味方に分かれて、いくとおりもの恋物語が楽しめるのだ。また、戦闘シーンで八葉の性格に合った応援をすると、コンボが発生するなどの新要素も追加されている。



▲八葉たちとの出会いや、2人だけのロマンチックなひとときなど、イベントは盛りだくさん。一度観たイベントは、おまけモードでいつでも鑑賞できる。



▲登場する男性キャラクターは個性派ぞろい。きっと、あなたとの素敵なラブロマンスが生まれるはず。



◀通常はシンプルな戦闘シーンだが、気になる八葉を応援して、コンボを発生させるなど、女心をくすぐる演出もあり。



▶キュートなミニゲームも用意されている。得点によってさまざまなアイテムがもらえるので、張りきってプレイしよう。

PS AVG

Milky Season（ミルキィ・シーズン）

女の子たちに囲まれたバラ色の管理人生活がキミを待つ！

2002 新作カタログ 夢の管理人生活!!

2月28日発売
- ▶キッド
- ▶¥6,800
- ▶MC（2ブロック）

ヒロインたちとの甘く楽しい1年間

小学生から20歳まで、幅広い年齢層の美少女を網羅した（？）ノベル形式のAVG。父親の経営する学校で、女子寮の管理人を任されることになった主人公。はじめは敬遠されていたものの、女の子たちはしだいに心を開くようになっていく……。果たして主人公は、1年ののちにお目当ての子からバレンタインチョコを受け取ることができるのか？　個性的なヒロインたちが繰り広げる、季節感あふれるイベントがキミを待つ！　めくるめく管理人生活の幕が、いま上がろうとしている……。



▲5月に入ると、体育祭イベントが発生。まずはトレーニングから始まって、大会当日のアクシデントなど、プレイヤーを飽きさせないイベントが満載。



◀月の変わり目には、プレイヤーに対する女の子たちの好感度が一挙に表示される。気になる娘の気持ちはここでチェックだ。



▶広くて部屋数の多い女子寮だが、どこにどの女の子がいるかは、マップを見れば一目瞭然。親切なシステムがうれしい。



▲マップを使って寮を探索していると、女の子と遭遇。選んだ選択肢によって、彼女たちの態度も変化していく。

PS2 SLG

サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

SSやDCなどで好評を博したサッカーSLGの最新作がついに登場…

2002 SPRING 新作カタログ ここに登場!! めざせJ1制覇

3月7日発売
- ▶セガ/スマイルビット
- ▶¥6,800
- ▶MC2(KB数未定) 2人プレイ可

Jリーグの頂点を目指す育成SLG最新作


▲自分のクラブとそこに所属する選手を育て上げ、J1のトップを目指すのだ！

Jリーグに所属するクラブを運営しながら、選手を育成して優勝を目指せ！　人気シリーズの最新作が、いよいよPS2に登場する。試合だけでなくクラブ経営の要素もあるなど、幅広い楽しみ方は今回も健在。サポーターから意見が聞けるようになり、チーム総合力を表わすグラフが6角形に変化するなど、追加要素も満載。さらにパワーアップした『サカつく』を存分に楽しもう！

POINT 見逃せない2つの要素をチェック!

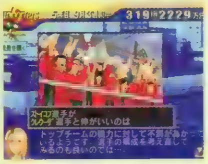
❶ ジローラモ氏復活!

サッカーファンにはおなじみのジローラモ氏。SS版に登場したあの人が、レポーターとして復活だ！　好プレーを氏の軽快な口調でレポートされたら喜びも倍増？


◀どんなレポートをしてくれるのか、今から楽しみ。

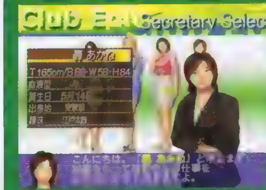
❷ サポーターの意見を聞こう!

今作ではクラブを応援してくれるサポーターから意見を聞くことができるようになった。選手の起用や相性について、有効な情報を寄せてくれることもあるのだ。


◀さまざまな意見が飛び出す。オーナー泣かせな意見も？

ゲームの流れを再確認!

シリーズのファンならばおなじみだけど、ここでゲームの流れを再度確認。J1を制覇するまでの道のりは決して短くはないので、地道にクラブを育てて最強のクラブを作り上げよう。



▲安定した経営こそ、クラブを支える重要な基盤となる。

1 自分だけのクラブを作る

まずは本拠地やユニフォームなど、基本的な設定を行う。本拠地は日本各地の好きな場所を選べるが、クラブ運営にもかかわってくるので判断は慎重に。また、クラブの育成に欠かせない監督とスカウトも最初に決定。資金と相談して最良の人材を起用しよう。

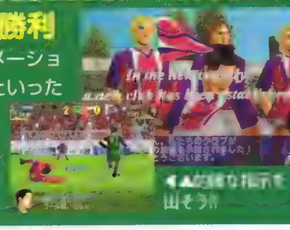
2 人材を育成しよう

チーム力の強化には人材の育成が不可欠。選手個々の能力から戦術まで、能力を幅広く鍛えていこう。今作では所属選手枠の22人制で遊べるなど、新要素が追加されている。


◀やみくもに育てず、しっかりプランを立てよう

3 適確な指示で試合に勝利

プレイヤーは試合中に、フォーメーションや選手交代のほか、攻撃、守備といった指示を選手に出すことができる。プレイヤーの指示が試合に大きな影響を与えることだって、もちろんあるのだ。


◀的確な指示を出そう!!

PS2 ACT

サルゲッチュ2（仮）

おバカだけど憎めない、そんなヤツらが再び登場！

2002 SPRING 新作カタログ ここに登場!! ピポサル復活！

2002年発売予定
- ▶SCE
- ▶価格未定
- ▶MC2(KB数未定)

あのピポサルたちが帰ってくる!

ピポサルたちを相手に奮闘するコミカルACTの、シリーズ最新作がいよいよ登場する。今作では、いまいち地味だった（？）主人公が交代しているほか、謎のパートナーが登場。もちろんピポサルの種類も大幅に増えて、その数は何と前作の10倍以上にも及ぶ！　今回はどんな冒険が待ち受けているのか、続報を楽しみに待っていてほしい！


◀ピポサルのアクションはさらにユニークになっている。

PS2 RCG

鉄1～電車でバトル!～ WORLD GRAND PRIX

最速の電車を決める熱い戦いがリニューアルして登場！

2002 SPRING 新作カタログ ここに登場!! 最速電車は俺だ!?

2月21日発売
- ▶シスコンエンタテイメント
- ▶¥3,800
- ▶MC2(85KB) 2人プレイ可

世界を舞台に、あの電車バトルが大復活！

追い越しや体当たりといったテクニックを駆使する、電車による異色RCGの最新作が登場！　世界各地の電車をイメージしたオリジナル電車が加わったほか、スタートダッシュなど新システムを採用。勝ち抜きトーナメントや、友だちとのバトルが楽しめる対戦など、モードも豊富に用意されている。最速電車を競う戦いが、さらに熱くなって世界へ羽ばたく!!



◀さまざまなテクニックを使ってライバルの電車を追い抜け！

PS2 RCG

SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.2 エディット・レーシング

CDやDVDからコースが生まれる自由度の高いRCG！

2002 SPRING 新作カタログ ここに登場!! 何度でも遊べる！

3月28日発売予定
- ▶D3パブリッシャー
- ▶¥2,000
- ▶MC2(KB数未定)

キミのCD(&DVD)からコースが生まれる!?

キミが持っているCDやDVDをセットすると、自動的に新しいコースが生成される機能が魅力！　低価格ながら、長く遊べそうなRCGの登場だ。用意されている車種はオープンカーがメインの40台で、豊富なカラーバリエーションやチューンナップなど、プレイヤーを楽しませる要素が満載。自分でコースを作成できる、エディット機能も搭載されている。


◀レースで得た賞金で、自分の車を強化していこう！

PS2 ETC

RPGツクール5

自分だけのRPGを作成するツールのシリーズ第5弾！

2002 SPRING 新作カタログ ここに登場!! RPGを作ろう！

夏発売予定
- ▶エンターブレイン
- ▶¥7,800
- ▶MC2(2048KB)

さらに進化した人気シリーズ最新作!

フィールドやモンスター、そしてシナリオなど、あらゆる要素を自分で作成してRPGを作る人気シリーズの最新作。今回はフィールドが3Dになったほか、魔法のエフェクトやモンスターのアクションなど演出面が大きく進化。また、初心者用のサポート機能もパワーアップしているので、シリーズ初心者でも簡単に自分だけのRPGを作成できるのだ。


◀戦闘時の演出も、さらに迫力のあるものに進化した。

PS2 RCG

湾岸ミッドナイト

チューンドカーを駆り、首都高でライバルたちとバトルを行う!

2002 SPRING 新作カタログ 目指すは最速!!

3月28日発売予定
▶元気
▶¥6,800
▶MC2(KB数未定)
GT FORCE対応

原作を完全に再現したRCGが登場

週刊ヤングマガジンで連載中の人気コミック「湾岸ミッドナイト」を忠実に再現したRCG。首都高を舞台にプレイヤーはスピードの限界を目指す走り屋となって、途中で出会うライバルたちとデッドヒートを繰り広げることになる。ライバルとの勝負は、『首都高バトル』シリーズで好評だったSP(スピリットポイント)バトルで行われる。白熱したバトルにより、原作ファンはもちろんのこと、レース好きや車好きも楽しめる作品だ。





◀▲バトルの最中には、分岐によるコースの変化や、イベントがリアルタイムで次々と発生する。毎回、熱いバトルが展開される。

走り屋にゴールはない!! 相手の精神力を削れ

本作では原作の白熱したバトルを再現するために、SP(スピリットポイント)バトルを導入。ゴールはないが、制限時間内に、このゲージを削り合いながら勝負をつけることになる。

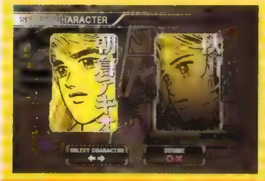


スピリットポイントとは?

ドライバーの精神力を表したもので、格闘ゲームにある体力ゲージのような存在。ライバルに差を付けられたり、カベにぶつかったりするとゲージが減る。

原作と同じバトルができる「ミッションモード」

このモードでは、原作と同じ状況でバトルを体験することが可能。バトルの勝利にかかわってくるのは、SP(スピリットポイント)だけではなく、選択した原作のストーリーによって勝利条件が異なる。



◀シリーズ1ではアキオかレイナを選択する。



◀バトル後には原作どおりのイベントが発生。

首都高を舞台に登場するキャラクターを紹介

登場するドライバーは全部で15名以上。アキオの操る「悪魔のZ」と、そのZにひかれた走り屋たちが、自分のチューンドカーに乗り、首都高で激突する。





PS2 RPG

リリーのアトリエ プラス ~ザールブルグの錬金術士3~

アイテムを作るだけではなく、戦う楽しさも追加された続編

2002 SPRING 新作カタログ アイテム合成が命

4月発売予定
▶ガスト
▶¥4,800
▶MC2(900KB)

今度の『リリー』はネットでバトルだ

昨年の6月に発売された『アトリエ』シリーズのネットワーク対応版が登場。プレイヤーはリリーとなり、さまざまなアイテムを調合することになる。今作では、調合した「アイテム」を駆使して戦うネット対戦や、新たに40種類もの新イベント、画像などの要素が追加された。このボリュームで価格が¥4,800と、非常にリーズナブルなのも魅力だ。



◀作るだけではなく、ネット対戦でうまく使いこなそう。

PS2 AVG

Kanon

他機種で大ヒットした「Kanon」がPS2に完全移植

2002 SPRING 新作カタログ 雪の町の感動物語

2月28日発売予定
▶NECインターチャネル
▶¥6,800
▶MC2(25KB)
PS2対応プリンター popegg

雪降る町で起こる心温まるストーリー

雪に覆われた北国の小さな町が舞台となる、ビジュアルノベルタイプのAVG。以前住んでいた町に7年ぶりに戻ってきた主人公は、いとこの家に居候しながら学校生活を始める。期待と不安が入り交じる新生活のなかで、出会った5人の女の子たち。彼女らが心の底に眠る懐かしい記憶をゆっくりとよみがえらせ、大切な想いをつむいでいく…。



◀別売りの周辺機器で思い出の場面をプリントすることも可能。

PS AVG

どこまでも青く…。

自然が残る村を舞台に、5人の少女たちの最後の交流が始まる…

2002 SPRING 新作カタログ 伝説がカギとなる

2月21日発売予定
▶キッド
▶¥6,800
▶MC(3ブロック)

のどかな村で描かれる少女たちの物語

主人公が住む村の学校が閉校するまでの1年間を通し、数少ない学生たちの人間模様を描いていく、ノベルタイプのAVG。物語は5人の少女たちとの思い出を作りながら、村に隠された伝説を中心に進んでいく。会話のなかに出現する選択肢によって、物語がいくつにも分岐していき、5人の少女全員とエンディングを迎えたときに伝説が判明する。



◀1年後の閉校に主人公の隣にいる少女とは…。

PS2 SPG

バスストライク

PS2では初となるB.A.S.S.公認のフィッシングゲームが登場!!

2002 SPRING 新作カタログ 本格派バス釣り!!

2月14日発売予定
▶カプコン/パイ
▶¥6,800
▶MC2(320KB)
つりコン、つりコン2

本格バスフィッシングが体感できる!!

本場アメリカの5つの湖をモデルにしたステージで、バスフィッシングを体感できるSPG。水上、水中と上下2分割の視点のおかげで、バスとアングラーとの迫力ある戦いが見られる。しかも、バスフィッシングには欠かせないルアーも、アピールカラーやナチュラルカラー、リグなどの細かい設定が可能なので、本格的なバスアングラーも納得できるデキだ。



◀上下2画面のおかげで、臨場感あふれるフィッシングが可能。

アーマード・コア3

PS2 ACT

センス抜群のニューボディと新システムに、期待は増すばかり!

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! 究極のメカACT

4月4日発売予定
- フロム　ソフトウェア
- ¥6,800
- MC2(KB数未定) 4人プレイ可

鋼鉄の機体を駆り作戦を遂行する3D・ACT!

大好評を博した『アーマード・コア(以下AC)2』の発売から約1年半、ファン待望の最新作がついに登場! 『3』は、地下数百メートルにも及ぶ積層都市「レイヤード」が舞台。「AC」に搭乗し、ミッションクリアを目指すのはこれまでと同様だが、新要素満載でシリーズのなかでも最高の戦略性を備えている。



◀リアリティと臨場感も大幅にアップ!

ついに明らかになった新機能&新メニューを公開!

前号でも紹介した「Exceed-Orbit」だが、入手した情報により攻撃をサポートする機能ということが判明した。地上と空中のどちらからでも発動でき、発動後はコアからオプションが自機の周囲に射出され、自動的に敵を攻撃してくれる。残念ながら、『AC2』で登場したコアの機能「Overd Boost」と併装することはできないらしい。ミッションによって、機動力を重視するか攻撃力を重視するか、装備を使い分ける必要がありそうだ。このほかの新情報で注目したいのが「ACテスト」。2つの異なるテストが用意されていて、組み上げたマシンの性能を調べることができる。



▲「Exceed-Orbit」はコアによって個数や形状が異なるようだ。



◀目標物を破壊したり、敵を全壊させるテストなどが用意されている。

プレイヤーを魅了する『AC3』のポイントとは

本作には、今までのシリーズ同様「カスタマイズ」と「戦闘」の2つのパートが用意されている。ここでは、ゲーム中の基本的なルール説明に加えて、それぞれのパートに導入された新システムについても紹介していく!

最強のオリジナルマシンを作れ! ~メカカスタマイズシステム~



「AC」シリーズの特徴は、あらゆるパーツを換装し、ミッションにそった強力なオリジナルマシンを作成できることにある。今作では、新たにコア専用の兵器「Exceed-Orbit」を追加。作戦を遂行するには、これまでのシリーズ以上に入念なカスタマイズが必要となるだろう。









▲洗練された機体のデザインによって、より新しく生まれ変わった「AC」にも注目!

ACを駆りミッションを遂行せよ! ~迫力満点のバトル~

気温や気候など、ステージの状況が異なるミッションは約50シーンで構成されている。まったく新しいタイプの敵に加え、ジャングルなど、これまでになかった地形も登場。これにより、ますます戦略性の高いバトルが楽しめそうだ。

アメリカ横断ウルトラクイズ

PS2 ETC

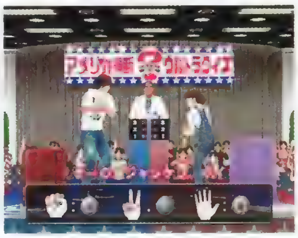
日本テレビの名番組「ウルトラクイズ」がPS2でよみがえる!

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! クイズの本家復活

3月下旬発売予定
- デジキューブ
- ¥5,800
- MC2(KB数未定)

大人気クイズ番組がPS2に帰ってきた!

日本中を熱狂させた伝説のクイズ番組が、リアルに再現されて復活! 懐かしのドロンコクイズやバラマキクイズなど、1万問もの問題を収録。罰ゲームや敗者復活戦もあり、ファンにはたまらない1本だ。9個あるチェックポイントを勝ち抜き、ニューヨークを目指すオリジナルモードのほか、4人まで参加可能なパーティモードなどが用意されている。



◀福留氏の肉声も収録され、雰囲気はTV番組そのまま。

絶体絶命都市

PS2 A・AVG

震災からの脱出をテーマにしたA・AVG。極限の恐怖を実感せよ

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! 大震災を生き抜け

4月発売予定
- アイレムソフトウェアエンジニアリング
- ¥6,800
- MC2(KB数未定)、HDD トランスパイブレーター

災害時の慎重な判断が主人公を救う

もしも、ある日大地震が起きて1人取り残されてしまったら……。『絶体絶命都市』は、大震災から生き残るためのサバイバルをテーマとしたA・AVGだ。主人公は、崩れゆく建物からの脱出や飲み水の確保、震災の原因究明など、さまざまな問題をクリアし、最終的には生きて救出されなければならない。恐怖感がひしひしと伝わる演出も見逃せない。



◀次々に襲い来る生命の危機。主人公の運命を握るのはキミだ。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

PS FTG

大人気の「カプエス」シリーズから、「PRO」がPSに参戦!

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! 楽しくて低価格

4月発売予定
- カプコン
- ¥3,800
- MC(ブロック数未定)

格ゲーファンをうならせたビッグタイトル

アーケードとDCで人気だった『PRO』が、ついにPSで登場。リュウ、ケンをはじめとするカプコンのキャラたちと、京、庵などのSNKを代表するキャラが総勢30名出演し、壮絶なバトルを繰り広げる。また、DC版で好評だったエディットモードを搭載。好きな色にキャラをペイントできるうえ、¥3,800という低価格でオトク感もバッチリ!



◀ロープライスで夢の対決が実現。これはもう買うしかない!?

PROJECT ARMS

PS2 ACT

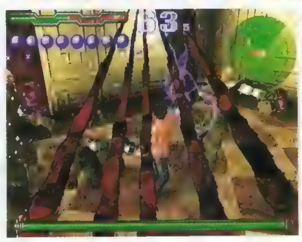
迫力のアクションと美麗な画面に、ファンならずとも虜に?!

2002 SPRING 新作カタログ ここに注目!! アクション性

3月28日発売予定
- バンダイ
- ¥6,800
- MC2(50KB)

原作どおりのダイナミックなバトル展開

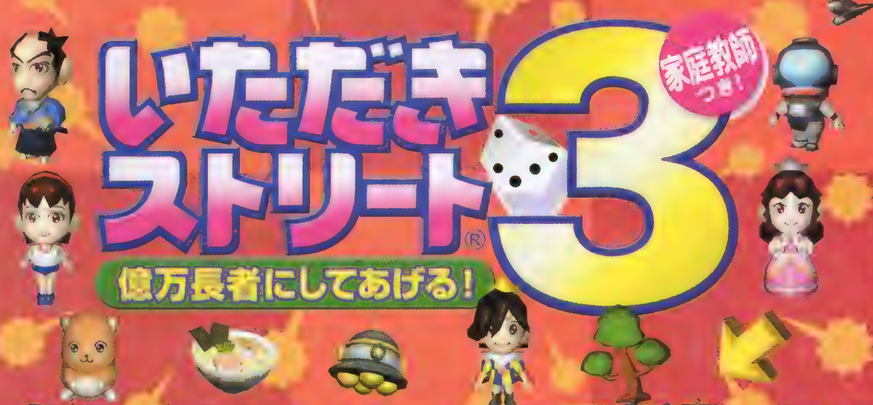
メッセージ性の高い作品が特徴的な皆川亮二氏のSF巨編『ARMS』が、3D・ACTとして発売される。主人公の持つ「ARMS」を状況に合った形態に変化させつつ、次々に現れる敵を倒していくのが目的。各ステージのストーリーは原作に忠実に再現されており、マニアも納得のド派手なアクションが楽しめる。VSモードでは対戦も可能だ。



◀殴り、撃ち、そして切り裂く。ARMSパワーがさく裂!



スペシャル企画
◆『サイボーグ009』最新作版画発表!!
◆石ノ森章太郎のこれまでの版画作品を大展示!!
◆石ノ森章太郎人気グッズの販売!!
◆石ノ森萬画館資料公開!!
(www.mangattan.net/)
神々との対話
©石森章太郎プロ
サイボーグ009の世界展
石ノ森章太郎直筆「サイボーグ009」生原稿を一挙100点展示!
2/15(金)~18(月)
11:00a.m.~7:00p.m.■最終日6:00p.m.閉場
サンシャインシティ文化会館
4F 展示ホールB
東京都豊島区東池袋3-1-4
■駐車場有り(有料)
2/21(木)~25(月)
11:00a.m.~7:00p.m.■最終日6:00p.m.閉場
ベスト電器福岡本店
11F ベストホール
福岡市中央区天神1-9-1
BEST
ベスト電器福岡本店
3/1(金)~3(日)
11:00a.m.~7:00p.m.■最終日6:00p.m.閉場
ツイン21MIDタワー
4F ホール21
大阪市中央区城見2-1-61
JR・地下鉄・京阪「京橋駅」下車プロムナード徒歩5分
■駐車場完備(有料)
ツイン21
SPECIAL PRESENT
会期中、右下のクーポン券をご持参のお客様に、石ノ森章太郎オリジナルステッカー(非売品)をプレゼント!
※数に限りがございます。万一品切れの際はご了承下さい。※写真は一例です。※他の特典とは併用できません。(会期中のみお1人様1回限り有効)アートコレクションハウス(株)
オリジナルステッカー
タイムサービス
毎日先着各20名様限定
●11:00a.m.~、●5:00p.m.~
石ノ森章太郎オリジナル画集をプレゼント!
※数に限りがございます。万一品切れの際はご了承下さい。※写真は一例です。※他の特典とは併用できません。(会期中のみお1人様1回限り有効)アートコレクションハウス(株)
オリジナル画集
主催アートコレクションハウス株式会社 協力/(株)石森プロ/(株)ショウプロジェクト
入場無料/展示販売
ARCH
Art Collection House Co.,Ltd アートコレクションハウス株式会社
〒107-0052 東京都港区赤坂1-7-19 キャピタル赤坂ビル8F http://www.arch-club.net
0120 0120-886-533
石ノ森章太郎
オリジナルステッカー
「サイボーグ009の世界展」
2/15~2/18 池袋サンシャイン
2/21~2/25 ベスト電器福岡
3/1~3/3 ツイン21
【会期中有効】
アートコレクションハウス株式会社
電撃プレイステーション



『いたスト』こと『いただきストリート』シリーズは、『ドラゴンクエスト』でおなじみの堀井雄二氏が企画・監修を担当するボードゲーム。お金を稼ぐために駆け引きを繰り広げていく、とても戦略性の高いゲームなのだ！

PS2	いただきストリート3 億万長者にしてあげる！〜家庭教師つき！〜
TBL	▶エニックス
	▶¥6,800
	▶MC2（573KB） MT2、4人プレイ可
	2月28日発売予定

名作TBLシリーズの最新作、ついに登場!!

『いたスト3』はすごろくタイプのボードゲーム。サイコロを振ってマップ上を移動し、持ち主のいないお店（マス）を買ったり、株を売買したりして資産を増やしていこう。自分のお店に止まったライバルからは買い物料を取ることができるけれど、同じストリート（エリア）に複数のお店を出したり、お店に増資することで、買い物料をアップさせられるところがミソ。自分のお店を育てて、ライバルたちから多額の買い物料をせしめよう。各ストリートの株を売買できる点も『いたスト』の魅力のひとつ。買っておいた株の価値が上がれば、そのぶんの配当を手にすることができるようになっているのだ。3人のライバルよりも先に目標金額まで稼ぐのが最終目的。お店や株をうまく使って、ひたすら稼ごう！



◀ここでは[illegible]

『3』にはこんなにたくさんのモードが用意されているのだ!

フリープレイ

気軽に楽しめるモード。遊びたいマップを選び、各種の設定（目標金額など）を決めてからプレイする。友だちと対戦すると、かなり盛り上がるのだ。

いただきクエスト

決められた条件（最初にサラリーをもらう、など）をクリアしていく、詰め将棋のようなモード。さまざまな難易度のクエストが用意されている。


◀株をうまく売買することが求められるクエスト。

トーナメント

複数のマップをプレイしていく、大会に挑戦するためのモード。「いただきカップ」や「いただきグランプリ」といった大会で遊ぶことができる。

家庭教師モード

実際にプレイしながら、家庭教師が『いたスト3』のルールをわかりやすく教えてくれるモード。状況に応じてアドバイスをしてくれるので初心者も安心。

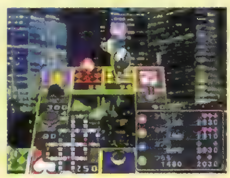

◀家庭教師は男性と女性の2人が用意されている。

ルール説明

ルールを親切に説明してくれるモード。これまでに『いたスト』シリーズをプレイしたことがない人は、真っ先にこのモードを利用するといいだろう。

育成モード

キャラを育てるモード。育成キャラにプレイさせ、その行動をほめたりしかったりしつつ育てていこう。プレイヤーのプレイを学習させることもできる。


◀的確な行動をとったらキャラをほめてあげよう。

遊びごたえのあるマップにも注目!

今回の『3』には30以上ものマップが用意されている。そのなかには、遊んでいるうちにマップの形が変化していく（特定の条件を満たすと新たなストリートが出現する、など）ものまであるのだ。マップの特徴を理解したうえで戦略を立てないと、優勝するのは難しいだろう。ここでは新マップを中心に、11のマップを紹介していこう。

マーメイドシティ



ストリートが移動するので注意

マップの上下にあるスイッチマスを通るたびに、中央のストリートが左右に動く。端まで動いたときには、左右のストリートから進入可能。

古城跡



銀行以外に4つも分岐点がある

分岐が多く、自由度の高いマップ。逃げ道があるので、破産しにくくなっているのが特徴だ。銀行の周囲にあるストリートがとても重要。

おかしのくに



シンプルな作りの入門用マップ

「8の字形」をしたシンプルなマップ。中央にある銀行でしか方向転換ができないのが特徴。マスの数も少ないので、入門用に最適といえる。

レインフォレスト



2つの面を行き来するワープ面

つながりのない2つの面から構成されているマップ。別の面に行くには、ワープマスからワープするしかない。小さい面を独占すると有利。

ムーンライトクルーズ



新移動手段の船を使いこなそう

航路を行き来することのできる船が登場。これを使うことで一気に遠くのストリートに行ったり、ライバルのお店を回避することができる。

power up 1 空き地

建物の種類が増えた!

マップによっては空き地のマスが用意されている。ここに止まると好きな建物を建てることができるのだ。建物は下で紹介している7種類。それぞれの建物は3つまで建てられるようになった点も見逃せない。注目してほしいのが不動産屋。人気があるので、買えるときには迷わず買っておこう。



▲建物を選んでいるところ。同じ建物は3つまで建てられる。

▲好きなお店を買うことができる不動産屋。早めに手に入れたい建物だ。

コンビニ	ヘリポート	税務署	料金所
前作にも登場したコンビニランクのお店。安いので気軽に買える。	自分が止まると好きなマスに飛べる。他人が止まると収入になる。	自分が止まると収入があり、他人が止まるとその人が税金を払う。	前作の宿屋。自分が止まると好きなお店に増資することができる。

遊園地	不動産屋	マイホーム
前作の動物園。お店と同じように、増資することができるのだ。	自分が止まると好きなお店を買うことができる。他人が止まると、その人のお店が1ターンの間、休みになる。	自分が止まると他のプレイヤーを強制的に呼ぶ。他人が止まると周回数×30Gを支払わせることに。

power up 2 船&宇宙船

一方通行の渡し船

マップ上に係留されている船（または宇宙船）に乗り込むと、その船の行き先まで移動することができる。1つの航路に船は1隻しか用意されておらず、利用したあとは終着点に留まったままとなる。特殊なワープポイントと考えてもらえばOK。



▲船はそれぞれの航路を行ったり来たりする交通手段。利用するタイミングが意外と難しい。



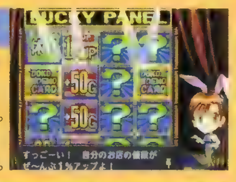
power up 4 カジノ

お金などをただで入手するチャンス

ミニゲームをプレイすることができるマス。運がよければお金や株、アイテムなどを手に入れることができる。カジノに止まったプレイヤーだけが挑戦できるゲームと、プレイヤー全員が挑戦できるゲームの2種類が用意されている。

ラッキーパネル

全員参加の神経衰弱。そろったパネルに描かれているアイテムやお金などが手に入る。お金を支払うといったマイナスのパネルも用意されている。



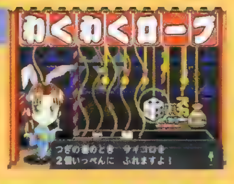


ハイ&ロー

次に引くカードが現在のカードよりも大きいか小さいかを当てるゲーム。当たるたびにお金が倍々で増えていき、最高で1,280Gにもなる。

わくわくロープ

全員参加。ロープを引くと、その先につながっているアイテムやお金が手に入る。お祭りの屋台などにある「宝つり」と同じシステムだ。



power up 3 NPC

勝手に出現し勝手に動く!

プレイヤーと同じようにマップ上を移動していくノン・プレイヤー・キャラ。彼らの行動が勝負を分けることも!?

マハラジャ

前作でもおなじみの、高い物件に止まって買い物料を払ってくれるお金持ち。自分のお店に止まってくれることを祈ろう。



マークエンジェル

彼とすれ違うと好きなマークをプレゼントしてくれる、うれしいキャラ。うまく利用すれば短時間でマークを集められる。



ホリデーモン

通過したお店をすべて1ターン休日にしてしまう悪魔。運がよければ、他人のお店ばかりを休日にしてくれるかもしれない。



クロス

位置を把握しにくいループ面



ストリートの端がループしているので予想が立てにくい。どのストリートを集中的に狙うのかを決めておき、効果的にお店を建てていこう。

まちゅぴちゅ

プレイしていくうちに変形する



引いたチャンスカードによって、新しいストリートが出現するという変形面。最終的にどんな形になるのかを常に頭に入れてプレイしよう。

日本列島

いろいろな仕掛けがある複合面



ワープや分岐、空き地と、さまざまな仕掛けが用意されている。1周が長いので、計画的にお金を使わないと資金切れになる心配もある。

ソフィーの洞窟

3つのフロアからなるマップ



3階構造になった洞窟マップ。どれか1つのフロアを集中的に狙うのが基本戦略となる。地下3階の独占を狙ってみるのもおもしろい。

スペースカフェ

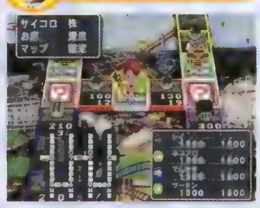
橋や宇宙船などの仕掛けが登場



スイッチを押すことで橋が回転し、移動ルートが劇的に変化する。宇宙船をうまく使っていこう。空き地にどんな建物を建てるのかも重要。

カジノタウン

カジノのマスがたくさんある面



上から下に向かって、あみだくじのように移動していく面。マップの上下はループしているので、目的地をしっかりと見定めて進んでいこう。

リオンの戦いはまだ終わらない…

リオンの戦いはまだ終わらない…
リオンの戦いはまだ終わらない





狂気に満ちた世界で超能力バトルが展開するサイキックAVG第2弾!!

主人公リオンと、自我を持ったコンピュータ"ドロシー"の戦いを描いた「ガレリアンズ」。そのストーリーとアクション性を引き継いだ続編が本作だ。今回は、個性的なキャラと、数々の魅力を紹介！



▶上のクオリティも高まり、よりリアルな演出を[illegible]

ストーリーの中心となるメインのキャラクターたち

前作から6年後……それが今作の舞台。リオンとリリアはもちろん、多数の個性的な新キャラも登場する。ここで紹介する8人は、ストーリーの軸となる人物たちだ。

ロメロ

[illegible]

リオン

[illegible]

リリア

[illegible]

キャス

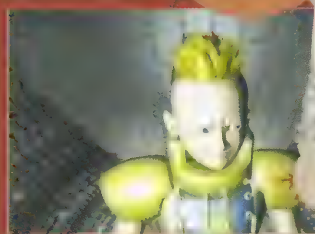
[illegible]

パラノ

アッシュとともに生み出されたラストガレリアンの1人。暴力的で残忍な性格の持ち主である。

アッシュ

[illegible]ストガレリアン。人類の抹殺と、ドロシーの再生を目的としており、強大な力によって人々を恐怖に陥れる。





▶▼この2人も、ドロシーが生み出したラストガレリアン リオン[illegible]

第2弾となる今回は、入手したサンプルROMをもとに「ガレリアンズ　アッシュ」の魅力を紹介！　ストーリーからシステムまで、気になる最新情報を徹底的にチェックしていこう!!

PS2	GALERIANS：ASH ガレリアンズ　アッシュ
A・AVG	▶エンターブレイン ▶¥6,800（予） ▶MC2（KB数未定）

4月25日発売予定

GALERIANS:ASH

ガレリアンズ　アッシュ

前作のラストシーンから
始まる衝撃のプロローグ…

注目の序盤ストーリーを大紹介!!

SCENE1 ドロシーとの戦いがついに終結する!!



▲自我を持つマザーコンピュータ"ドロシー"。人類抹殺の野望を阻止するため、リオンは最期の戦いに挑む！

ドロシー[illegible]できるプログラムを体内に持つリオンとリリア。2人は幾多の戦いを切り抜け、ついにドロシーの破壊に成功する。その後、リオンはリリアの手によって超低体温維持装置に安置された。それから6年後、リオンは目覚めるが……

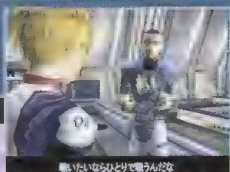




SCENE2 コールドスリープから目覚めるリオンだったが…

リオンが目覚めた場所、そこはロメロ率いる軍が拠点としているシェルターだった。6年の間に、世界はアッシュによって混沌の渦に巻き込まれていたのだ……。リオンはリリアから、アッシュの目的がドロシーの再生であることを聞かされる。そしてそのとき、ラストガレリアンが侵入してきたという警告音がシェルター内に響き渡るのだった。





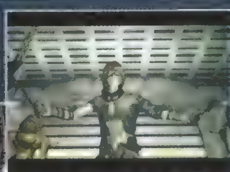
▲ロメロとの出会い。だが彼は、アッシュと同じ力を持つリオンを嫌う。

◀リリアとの再会もつかの間、リオンはラストガレリアンと対決するため、シェルター奥へと向かう。

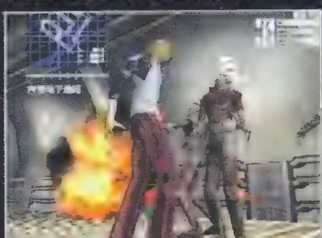
SCENE3 ラストガレリアンの襲撃が始まる!!

侵入者が発見された場所へと向かうリオンは、その途中で意外な敵に襲われる。それはなんと、侵入者によって殺された軍の兵士たちの死体だった。不意の出来事にとまどいながらも死体の兵士を倒したリオンは、シェルターを奥へと進む。そこにはラストガレリアンの1人"パラノ"の姿が！　今、壮絶な超能力バトルの幕が開ける!!

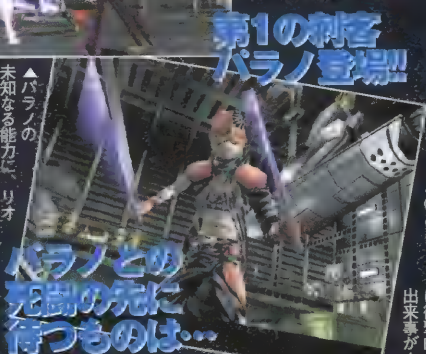




▲突如として現れたパラノ。その目的は、リオンを殺すことだった。



▲不気味に動く死体の数々。これもラストガレリアンの力なのだろうか――



▲パラノの未知なる能力に、リオンはどう立ち向かうのか!?

◀このあと、さらに衝撃的な出来事が！

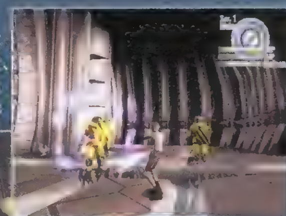
New System 新たに導入された2つのシステムに迫る!!

今作では、前作のテイストはそのままに、操作性を改善した新要素がいくつも導入されている。これにより、アクション性はさらに奥深くなり、臨場感を盛り上げてくれるのだ。ここでは、とくに注目したい2つの新要素を詳しく解説していこう。

New System 1 ロックオン

敵をサーチして照準を定めろ！

リオンがある程度敵に近づくと、その敵に照準が表示される。さらにこのときL２ボタンを押すとロックオン状態になり、その敵を常に正面にとらえた視点で移動できるのだ。また、ロックオン中に超能力を使うと、自動的にリオンの向きが敵のいる方向へ修正される。敵との戦闘では、ロックオンすることが基本中の基本となる。





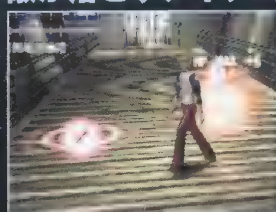
▲ロックオンしているときの攻撃は100発100中！　どんな向きでも修正される。

◀ロックオン中は、✚キーの左右で敵の周りを円移動する。また、ロックオンした敵のＨＰも表示される。

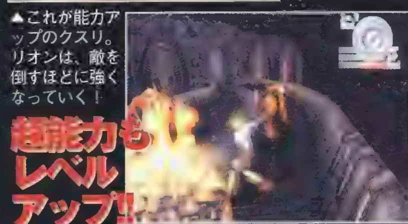
New System 2 超能力の成長

敵が落とすアイテムでリオンが成長！

今作では、敵を倒すと特定のクスリが出現することがある。そのなかにはリオンの能力を上昇させるものも存在し、これによってリオンはどんどん成長していく。また、「スキップ」というクスリを使えば、超能力そのもののパワーアップが可能。種類ごとに最高3段階までパワーアップできる。



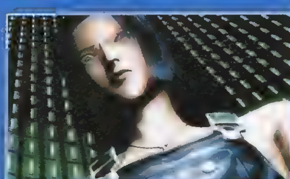
▲これが能力アップのクスリ。リオンは、敵を倒すほどに強くなっていく！



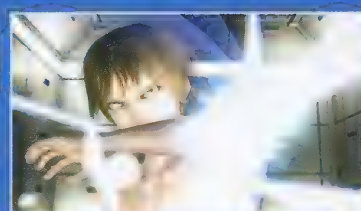
◀「スキップ」を使って超能力をパワーアップ。迫力が一段と増大している。

『ガレリアンズ』のOVAが『アッシュ』と同時発売!!

本作『アッシュ』の発売と同時に、前作のOVA（予価　¥3,980）も発売されることが判明した。全編フルＣＧによる迫力ある映像で、『ガレリアンズ』のストーリーと壮絶なサイキックバトルを楽しむことができるのだ。田島昭宇によるキャラクターが、ＣＧでどんな動きを見せるのかにも注目だ。ＤＶＤ・ビデオともに全3巻。ファンはもちろん、前作を知らない人も必見!!

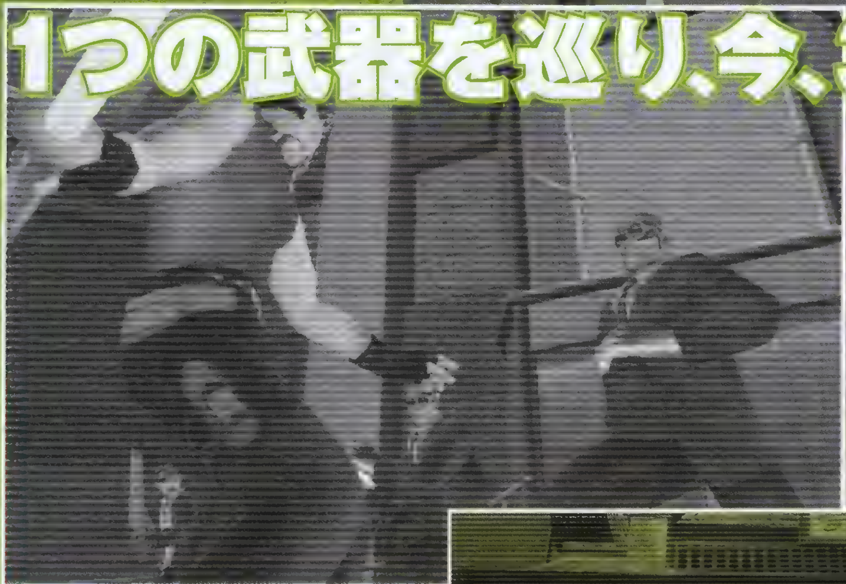


▲もしかすると、ゲーム中では語られなかった事実も明かされる？

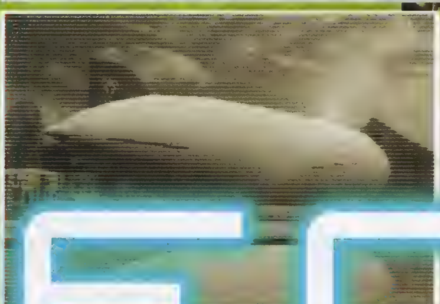


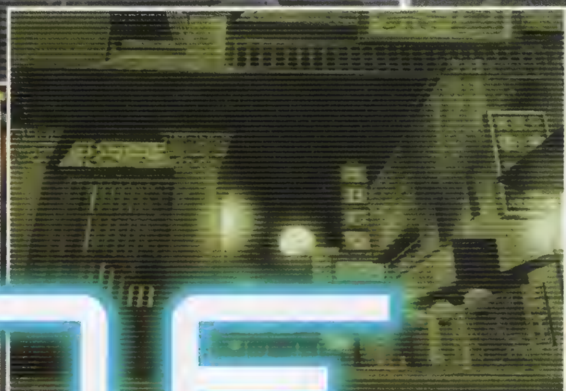
◀見どころは、なんといっても超能力vs超能力の壮絶バトル！

1つの武器を巡り、今、3D・ACTの



壮大なスケールで描かれた近未来の世界を舞台に、深い設定と圧倒的なオリジナリティを引っさげた大作3D・ACTが、この春PS2に登場する。
『E.O.E』……最強のコードネームが今、静かに力強く鼓動を打ち始めた！





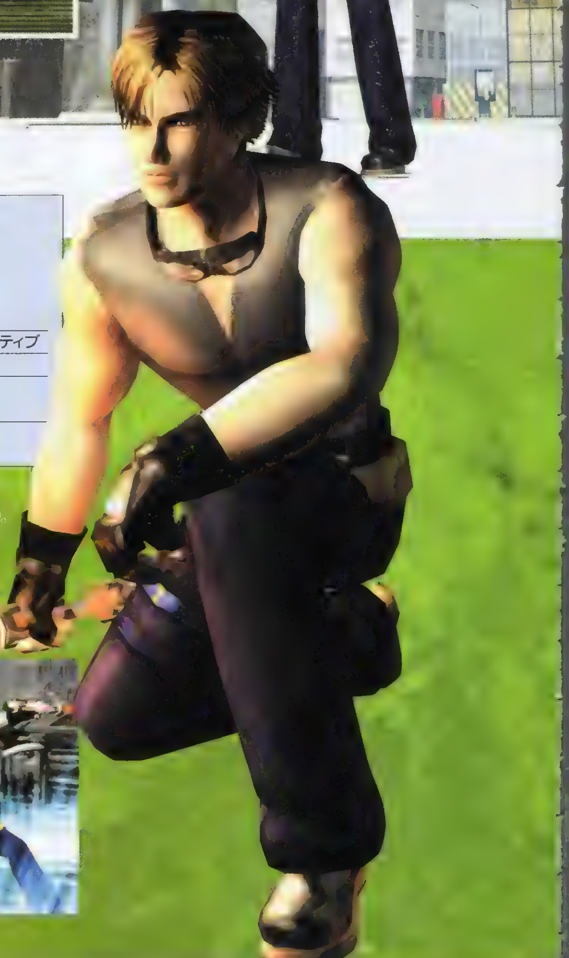


E.O.E EVE OF EXTINCTION 崩壊の前夜

アイドス・インタラクティブ＋ユークスのタッグが贈る未曾有の近未来ACT登場!!

「トゥームレイダー」シリーズのアイドス・インタラクティブ、そして「エキサイティングプロレス」シリーズでおなじみのユークス。この2大ACTメーカーが共同で開発を進めているビッグタイトルが、ついに我々の前に姿を現す。その第一報を、DPSが独占情報としてお届けしよう！

PS2	E.O.E ～崩壊の前夜～
A・AVG	▶アイドス・インタラクティブ ▶価格未定 ▶MC2（84KB）
5月発売予定	





◀ACT部分も超本格的。画面下の武器アイコンが戦いのカギを握る？



■ステージは[illegible]



▶通常攻撃以外に[illegible]派手な必殺技が!? その詳細も気になるところだ

新たな境地が開かれる!!

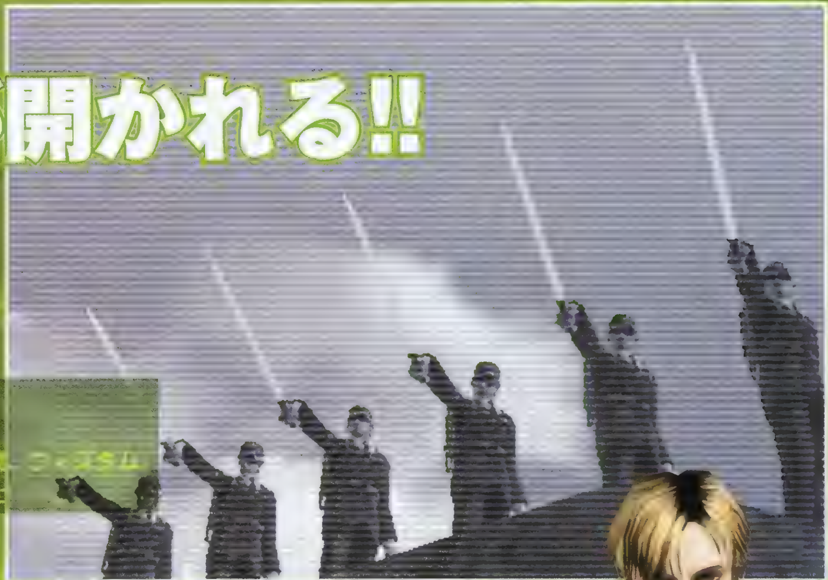
PROLOGUE

21世紀初頭アメリカ。
国家は富み、人々の生活は高い水準を誇っていた。
そんななか、遺伝子ビジネス分野で新たに台頭した企業、ウィズダム。
その躍進の背景には、彼らが開発した兵器の影があった。

「レガシィ」

古代金属を利用したこの兵器は超絶的な破壊力を持ち、
水面下での軍事取引には欠かせないものとなっていた。
莫大な資金源を確保したウィズダムは、世界を軍事掌握するという
新たな野望を抱き始める。

この事実を知ったウィズダム社員ジョッシュ・キャロウェイと
その恋人であるウィズダムの開発研究員エリエル・
エバーグランドは、逃亡を試みるが失敗。
あるレガシィの起動実験に巻き込まれることになる。
そのレガシィのコードネームは「E.O.E」……。



JOSH ジョッシュ・キャロウェイ



巨大企業ウィズダムが提唱する世界軍事掌握計画に反発し、エリエルとともに逃亡する。本編の主人公であり、「レガシィ」を操る。



▲彼がウィズダムから逃亡した真意とは？

ジョッシュとエリエル 2人だけの戦い





▲彼女は本作のキーパーソンといえる存在らしいが…。

ジョッシュの恋人で、ウィズダムと戦う彼をさまざまな形でサポートする。バイオテクノロジー分野における若き権威であり、なんらかの起動実験に深く関与していたようだ。

エリエル・エバーグランド ELIEL

検証1 気になるシステム&アクションは?

詳細なシステムがベールに包まれている本作だが、どうやらジョッシュの操る「レガシィ」という武器がアクションにおいても重要な位置を占めそう。はたして、武器以外にもどんな効果をもたらすのか今後の情報に注目せよ！



◀棒状の武器もあるなど、種類は多彩？



▶……ようだが……この……るものとは?

検証2 巨大企業ウィズダム、そして「レガシィ」とは?

物語について現在判明しているのは、「レガシィ」と呼ばれる兵器をウィズダムが開発したこと、そしてこの企業がジョッシュたちを捕らえようとしていることのみ。なぜ遺伝子ビジネスを営む企業がこのような兵器を生み出したのか。ジョッシュたちの逃亡の果てに、その謎も明らかになると思われるが…。

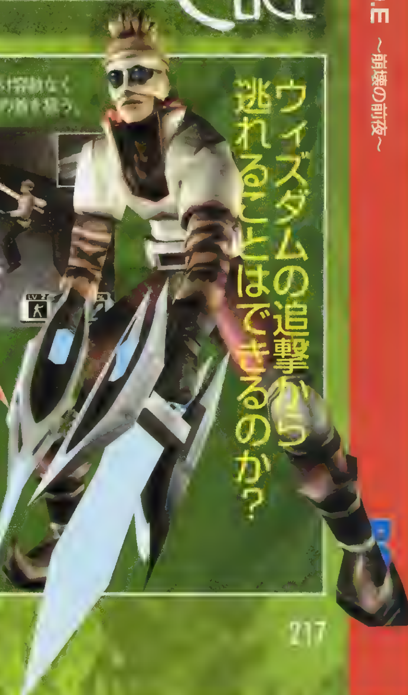
▼刺客は情け容赦なくジョッシュの命を狙う。



ウィズダムの秘密を知る者には死を！ 我らの力にひれ伏すがよい…



◀黒服をまとった一団は、ウィズダムの力の象徴か!?



ウィズダムの追撃から逃れることはできるのか？

ソウルリーバー2

SOUL REAVER 2

ラジエルというヴァンパイアを操り、神秘的な世界を冒険するこのゲーム。今回は謎&システムに焦点をしぼって、その魅力を大紹介だ！

PS2	ソウルリーバー2
A・AVG	▶アイドス インタラクティブ ▶¥6,800 ▶MC2（124KB）
	2月14日発売

斬新なアイデア満載！"謎解き"の魅力に迫れ!!


▲迫力の戦闘シーンをはじめ、本作には、さまざまな魅力が満載。誰もがハマれるのだ。

発売日を間近に控え、注目度も急上昇中の『ソウルリーバー2』。このゲームでは、3Dフィールドで繰り広げられるアクション、深みのあるストーリー、よく練られた謎解きといった、3つの魅力を楽しむことができる。アクションとストーリー展開のおもしろさについては、これまでの記事で触れてきたので、今号では謎解きの魅力について紹介していきたい。

バラエティ豊かな"謎"がキミを悩ませる!

ラジエルが冒険することになる寺院や遺跡には、さまざまな謎解き要素が用意されている。どの謎も、アイデアのおもしろさに感心させられてしまうものばかり。プレイヤーは、驚きと発見に満ちた冒険を楽しめるのだ。謎解きにかかわる基本システムと一緒に、謎解きの魅力を、チェックしてみよう。

ソウルリーバーで謎解きも!

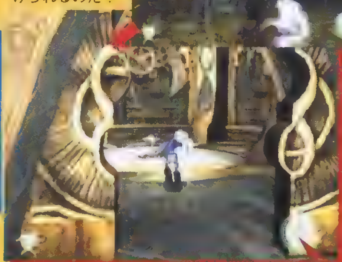

◀光の元素の力を解放できれば……。

仕掛けを見抜け

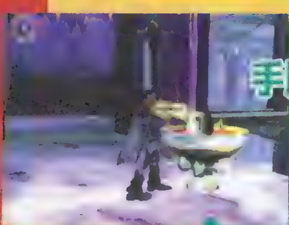

◀特定の条件を満たしてから、この柱を動かすと……。


▶なんと、柱の影が実体化して足場に！


▶これまで開かなかった扉を開けられるのだ！


◀その奥で時空門と呼ばれる部屋を発見。新たな道が開く。

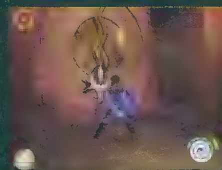
手順を考えるべし!


▼「赤い液体」を特定の場所で固めれば、階段に！


▲まず最初にカップを見つけ出せ！ このカップには、「赤い液体」を保存できる。

SYSTEMピックアップ ソウルリーバーの属性が変化!!

ラジエルの愛剣ソウルリーバーには、武器としてだけでなく、謎を解くカギとしての役割も持っている。ちなみに、この世界には水盤というオブジェがいくつか存在し、特定の条件を満たすと、ここから元素の力が噴き出し始める。そこにソウルリーバーを掲げると、属性が変化して、独特の効果を発揮するようになるのだ。


◀ソウルリーバーは特定の扉のカギにもなる。

主な効力：風・闇・光・炎

風


▶上昇気流が発生する場所で翼を広げれば、高く舞い上がることができる。

ソウルリーバーは、風の元素の力でエアリーバーに変化する。エアリーバーを使えば、特定の場所に上昇気流を発生させたり、ヒビの入った壁を破壊したりできるのだ。

闇

ソウルリーバーを闇の元素に掲げると、ダークリーバーになる。特定の場所には、幻の道を発生させる仕掛けがあるが、この仕掛けはダークリーバーがないと動かせない。


▶闇の力で発生させた足場を使えば行動範囲も広がる。

光


◀赤いクリスタルは、ライトリーバーの力で操作可能。

光の元素の力を借りれば、ソウルリーバーはライトリーバーに変化。扉のなかには、赤いクリスタルが開閉スイッチになっているものがある。それを操作するためには、ライトリーバーが必須なのだ。

炎

炎の元素の力で、ソウルリーバーは、ファイアリーバーへと変化する。ファイアリーバーを特定の仕掛けに差し込むと、周囲に高熱を発生させることが可能に。


◀湖に張った厚い氷も一瞬で水にできる。

SYSTEMピックアップ 時空を超えると状況も一転!!

冒険の途中で発見した時空門を使えば、ラジエルは別の時代にタイムスリップできる。同じ場所でも時代が変われば、状況はまったく異なり、また新たな展開を体験できるのだ。


▲ある時代で発見した廃墟。内部はすでに崩壊している。
タイムスリップ!
▲建物が崩壊する前の時代なら、その中を調べられるハズ！


PlayStation 2
TOMY Dream Energy
ニュースです！トミーより2タイトル発売のお知らせだ!!!
TOMY トミー編集局
鉄道玩具の大ロングセラー商品がPS2になった！
鉄道ゲームの最高峰タイトル「A列車で行こう」がPS2で「プラレール」を最高のエンターテイメントにした！
親子でやるとさらに楽しい！
親子二世代であそんでみよう！
パパが作った街をボクが走る。ボクがつなげたレールでパパが街を大きくする。
カンタンだけど奥が深い！
プラレールスケールで最大100畳分の巨大ジオラマの組み立てが可能！
レールを選んで好きな所に置くと自動的につながる！
鉄道、道路をつないで駅やビル、ガソリンスタンドを置いて街を作ろう
自分で作った街が生きているみたいに動きだす！
好きな電車を選んで運転席に。自分で作った街が車窓に広がります。スピード調整も車両の編成も変えられます。コントローラのボタンを押すと警笛や発車のベル駅のアナウンスも聞こえてきます。
40年以上も遊ばれている大ロングセラー!!!
警笛、発車のベル、音声によるアナウンスなどがゲームを盛り上げる！
操作方法をゲーム中に説明してくれるチュートリアル搭載なので小さな子供も楽しくあそべる！
プラレール®
夢がいっぱい！プラレールで行こう！
"PlayStation 2"用ソフト
好評発売中！6,800円(税別)
ジャンル:親子SLG
初回限定プレゼント！
過去、玩具プラレールに同梱されてきたプラレールの映像を一枚のDVDに!!!
懐かしくて楽しい、何度も見たくなる映像集です！
ZOIDS 2
ヘリック共和国 VS ガイロス帝国
大好評タイトル第2弾登場!!
アニメ版から最新のゾイドまで登場！
2P対戦が可能になった！
"PlayStation"用ソフト　ジャンル:戦略シミュレーション3Dバトル
2002年2月21日発売予定 5,800円(税別)
©2001 TOMY ©1983-2002 TOMY ©1999-2001 SHO-PRO・MBS・JRK
*お求めは全国有名デパート、スーパー、玩具店で。
*このページに掲載されている商品の価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。
*掲載の写真と商品の仕様が一部異なる場合がありますので、ご了承ください。
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
トミーの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
株式会社トミー
〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10
TEL.03-3693-1031(大代表)
たのしいTOMYの情報はインターネットで http://www.tomy.com
i モードはこちら → http://www.tomy-imode.com
ホームページではこども商品券が当たるアンケートコーナーを実施中です



"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation®2
最大級の、興奮（スリル）


ソウルリーバー2
SOUL REAVER 2™
前作は世界で180万本を突破した、アクションアドベンチャーの超大作 遂に日本上陸!!
ラジエルは、かつて彼の能力に嫉妬した創造主たるケインに処刑された。 数世紀の時を越え復活した。永い時の流れは世界を荒廃
ァンパイアたちも醜い姿へと変貌していた。時を越え、物質界と精神界を進み、 やがてラジエルの旅はノスゴスに隠された真実を求める冒険
2002年2月14日発売予定
標準価格：6,800円(税抜) 製品番号：SLPS-25085
●プレイヤー：1人用
●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)対応
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.co.jp
アイドス・インタラクティブ株式会社


MIDWAY
リングの外までブッ飛ばせ！
一撃必殺！
場外KOパンチ！
個性的なボクサーが計23人も勢ぞろい それぞれ得意なパンチ、挑発ポーズ、コスチュームが異なり個性バクハツ！あのマイケル・ジャクソンや、NBAのシャキール・オニールもスペシャル登場！
マニアも納得の本格派ボクシングゲーム 「フック」「ダッキング」から「パーリング」まで、オフェンス、ディフェンスの多彩なアクションがボクシングの迫力と興奮を完全再現
遊び方いろいろ！豊富なゲームモード 「アーケード」「トーナメント」「チームバトル」に加え、ミニゲームのトレーニングで体を鍛える、ストーリー仕立ての「チャンピオンシップモード」も用意
READY 2 RUMBLE BOXING ™ ROUND 2
レディ トゥ ランブル ボクシング ラウンド2
好評発売中
PlayStation®2 ●6,800円
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 © 2001 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. Certain political figures are parodied in this game. Neither William Jefferson Clinton nor Hillary Rodham Clinton endorse this game.All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission.
NO RESALE
■本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
発売元：(株)ミッドウェイ・ゲームズ
〒223-0051 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-564-0252（代）
販売：株式会社コーエーネット
〒223-8527 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-565-3123（代）


電撃文庫
2月10日発売
反乱軍に狙われ、驚心動魄の長安の都に、50年前に崩じたはずの則天武后が少女の姿で現れた。反乱軍を征伐してくれる歴史の猛者どもをスカウトするため、方術の使い手・欧陽老子とその弟子・寵児とともに過去へとタイムトリップ──則天武后、楊貴妃などなど、中国歴史上のおなじみキャラクターが時を超えて縦横無尽に駆け巡る、中国的SFアドベンチャー、ここに開幕!!
新しい世界が僕らの胸を熱くする
第8回電撃ゲーム小説大賞<大賞>受賞作
大唐風雲記
洛陽の少女
田村登正 イラスト／洞祇ミノル
本体510円
第8回電撃ゲーム小説大賞<銀賞>受賞作
熱血体育教師が胸から血を噴き出して死んだ。その事件には悪魔が関係しているというのだが…？高校生・堂島コウと、自称"悪魔"の少女が、殺人事件の真相に挑むファンタジックミステリー!!
悪魔のミカタ 魔法カメラ
うえお久光 イラスト／藤田香 本体570円
第8回電撃ゲーム小説大賞<銀賞>受賞作
街で出会った不思議な少女・ゼロに秘められた謎──。
その謎が明らかになる時、千年前の悲しみが目を覚ます。手品師の卵リアと退魔の業を背負う巫女が織り成す異色ファンタジー。
インフィニティ・ゼロ 冬～white snow
有沢まみず イラスト／にのみやはじめ 本体550円
待望の最新刊！安倍晴明の息子 ── 吉平の魄を盗んだ犯人は？
陰陽ノ京 巻の二
渡瀬草一郎
イラスト／洒乃渉
本体510円
おバカなのに風邪で寝込んだ銀之介。そこへ唐子と楓が現れて看病合戦スタート！
僕にお月様を見せないで⑥
アヒル探して三千里
阿智太郎
イラスト／宮須弥 本体530円
五つの尖塔がそびえる鋼鉄の島・ザイン島、少年・トールの不思議な冒険が始まる
リビスの翼
円山夢久
イラスト／絵楽ナオキ 本体590円
学園サスペンス第4弾！
統合計画局を裏で操る謎の勢力との戦いが始まる！
レベリオン 彼女のいない教室
三雲岳斗 イラスト／椋本夏夜 本体670円
キャラクター総出演でお贈りする、コミック2本＋短編小説3本のスペシャル版！
バトルシップガールSP いつの日か
橋本紡＆珠梨やすゆき イラスト／珠梨やすゆき 本体530円
※定価は本体価格に別途消費税が加算されます。
発行■メディアワークス 発売■角川書店
http://www.mediaworks.co.jp/
商品はお近くの書店でお買い求めください。
その他購入方法■書店ご不便の際は「直接読者」係 TEL03-5280-7588 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。



カオリ、いっきまーす！
NOW ON SALE
"プレイステーション2"専用ソフト 標準価格5,800円(税抜)
www.japan.ea.com/support/
エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
このソフトは右記コンビニエンスストアでも販売しております。
FamilyMart
左記4チェーンのほか、四国ス　でもお求めになれます。但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。


PlayStation.2
飛びグー、はじまる。
SSX
TRICKY
トリッキー
EA SPORTS
BIG

リアルタイム侍A・AVG『侍』

平成十四年二月七日見参!!



赤玉党

もう一度、士族の世を取り戻す!!

宿場

どの勢力に加担するかで物語の展開が変化!

あの『ー立体忍者活劇ー 天誅』『〜天誅 弐』を生み出したアクワイアが制作した、リアルタイム侍A・AVG。今回は、ついに発売されたこのゲームの見どころを徹底的に斬るッ!!

わたし、おじいちゃんのためにも…がんばる!

政府工部省

キサマァー、逮捕、逮捕だ。逮捕してやる!

赤玉党なんぞ、ひねりつぶしてくれる!

黒生家

では、流れ者の拙者が六骨峠の人々とかかわることで物語がどう…

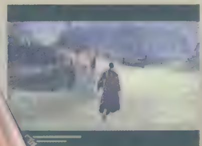


主人公・A

剛田智蔵（DPS編集部命名）

流れ侍・剛田智蔵 外伝

拙者の名は剛田智蔵。剣技にはちょーと自信のある、流れ者の侍でござる。さて、ここでは拙者が六骨峠と呼ばれる場所に来てから体験した、数々の出来事の一部をリプレイ形式で紹介するでござる。途中には行動しだいで展開が大きく変化するポイントが、いくつもあるでござるよ。



◀ゲームスタート地でイベントは起こっている。

いきなり玉砕!? 三角橋での戦い

生まれ変わった剛田ネオは…

好きなもの（団子）は一番最後に…

いきなり分裂!? どうした吉兆さん



ちなみに… 六骨峠に存在する4つの勢力とその関係

井ノ原茂吉

高炉を取り引き

黒生鉄心

黒生鉄心を当主とする、六骨峠を古くから仕切ってきた武家。最近では賃金操りもきびしくなり、無法集団と化しつつある。

高炉を略奪したい

吉兆　チェルシー　刈部

新甲州街道が山向こうにできてしまったため、今ではすっかりさびれてしまった宿場。町民たちは黒生家により、無法な立ち退きを迫られている。

ジャマ

まだまだ説明しきれていねェアクション部分の魅力に迫るぜ!!



主人公・B

（名無し侍）

チッ…！　ちんたらやってんじゃねぇぜ。ここからはこの俺が剣術ってもんのなんたるかをしっかりたたき込んでやるぜ。いいか？　侍のアクション部分には、そこいらの格闘ゲームよりも深いヤリ込み要素がつまってるんだぜ！

ガード、そして強弱の剣技を使い分けろ！

コマンド入力で必殺技がさく裂 刀によって必殺技が違う!!

ゲーム中で入手できる刀には、種類によって……隠されている。刀を装備した状態で戦い、ある条件を満たすことで……



必殺技を発見!

必殺技のような大技をキメるには相手の体勢を崩してスキを作る「崩し」のテクニックが重要

ガードする（された）直後に、✚キーを相手……「押す」その逆で「引く」の動作ができる。強敵には「崩し」を使わなきゃ勝てねぇぜ。

このゲージに注目!!

……ている。MAXになると……てしまうのだ。

ガード後（またはさせたあと）の行動がポイント!



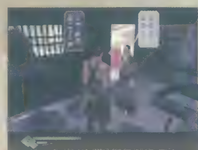
CHECK! 対戦モードもある!

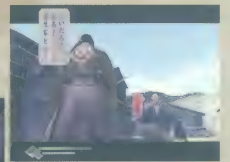




『侍』の3つの魅力を紹介するでござる

幕府崩壊後の1877年（明治10年）… 武士たちはそれまでの特権を失い、各々厳しい生活をしいられていた。『侍』の舞台は、そんな武士たちが徒党を組み、各地で反乱を起こしていた時代の六骨峠と呼ばれる場所。プレイヤーは1人の流れ者の侍となり、六骨峠の人々とさまざまな形でかかわっていく





▲1人の侍として、何をすべきか…。峠の人々とかかわり、1つの物語を作っていく

◀真面目にも、不真面目にもなれる『天誅』のような独特の雰囲気も盛り込まれているのだ。

其ノ壱 顔や服装などを組み合わせて好みの主人公(侍)を作成!

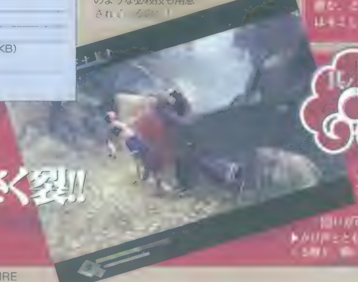
主人公となる侍は、あらかじめ用意されている3タイプの[illegible]と、3種類の[illegible]を組み合わせて自由に作成可能。[illegible]侍タイプや[illegible]侍タイプなど、好みの侍を作成するのだ。さらに[illegible]



其ノ弐 リアルタイムで物語が進行しさまざまな展開が巻き起こる!

舞台は六骨峠と呼ばれる場所で、[illegible]つのエリアに分かれている。そこではさまざまなイベントがリアルタイムで発生しており、主人公がかかわることで展開が変化していく（手出ししなくても時間の経過とともに進行）。[illegible]





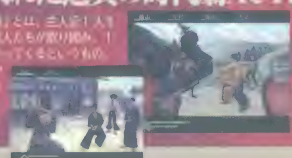
大技さく裂!!

▼コマンド入力により発動する、格闘ゲームのような必殺技も用意されて[illegible]

PS2 A·AVG	侍 ～SAMURAI～
	▶スパイク
	▶¥6,800
	▶MC2(119KB)
	発売中

其ノ参 時代劇でいう「手番」を取り入れた迫真の時代劇ACT!!

「手番」とは、主人公1人を大勢の悪人たちが取り囲み、1人ずつ斬りかかってくるというもの。これにより、[illegible]





あの「天誅」「天誅弐」のアクワイアが放つ、時代活劇「侍」。


PlayStation 2
六骨峠で待ってるぜ。
SAMURAI
侍



●●人気ソフト全54タイトルを徹底攻略！

攻略ステーション200号スペシャル

パラパラマンガ&4コママンガ付き



まんが／兵庫県　苺桜さん

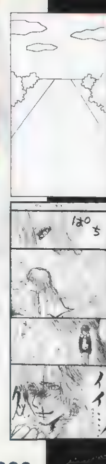
掲載ゲームタイトル

ページ順

230 ……サモンナイト2（PS）
236 ……ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記（PS）
242 ……ジオニックフロント 機動戦士ガンダム0079
246 ……Devil May Cry（デビル メイ クライ）
250 ……バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
254 ……機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX
256 ……KING'S FIELD Ⅳ
258 ……グランツーリスモ 3 A-spec
260 ……グローランサーⅡ
262 ……実況パワフルプロ野球8
264 ……スーパーロボット大戦α外伝（PS）
266 ……玉繭物語2～滅びの蟲～
268 ……ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち（PS）
270 ……BUSIN ～Wizardry Alternative～
272 ……ボクと魔王
274 ……MissingBlue（ミッシングブルー）
276 ……暴れん坊プリンセス
277 ……ACE COMBAT 04 shattered skies
278 ……エヴァーグレイス2
279 ……CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
280 ……機甲兵団 J－PHOENIX
281 ……GUILTY GEAR X Plus（ギルティギア ゼクス プラス）
282 ……サイレントヒル2
283 ……シャドウ ハーツ
284 ……真　三國無双2
285 ……スカイガンナー
286 ……魔剣爻（シャオ）
287 ……みんなのGOLF3
288 ……Memories Off 2nd（PS）
289 ……リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～
290 ……レガイア デュエルサーガ
291 ……アーマード　コア2 アナザーエイジ
291 ……EVE The Fatal Attraction（PS）
292 ……EVERBLUE（エバーブルー）
292 ……エンドネシア
293 ……サイレントスコープ2 －イノセントスウィーパー－
293 ……the FEAR（ザ　フィアー）
294 ……GENERATION OF CHAOS（ジェネレーション　オブ　カオス）
294 ……正義の味方
295 ……太閤立志伝Ⅳ
295 ……タイムクライシス2
296 ……Rez（レズ）
296 ……ALLSTAR PRO-WRESTLING Ⅱ（オールスター　プロレスリングⅡ）
296 ……ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ
297 ……クレイジータクシー
297 ……峠3
297 ……ピポサル2001
297 ……Love Songs アイドルがクラスメ～ト
298 ……蚊（か）
298 ……ギタルマン
298 ……決戦Ⅱ
298 ……首都高バトル0（ゼロ）
298 ……電車でGO！新幹線 山陽新幹線編
298 ……ブラボーミュージック

あいうえお順

アーマード　コア2 アナザーエイジ …… 291
暴れん坊プリンセス …… 276
EVE The Fatal Attraction（PS） …… 291
ACE COMBAT 04 shattered skies …… 277
エヴァーグレイス2 …… 278
EVERBLUE（エバーブルー） …… 292
エンドネシア …… 292
ALLSTAR PRO-WRESTLING Ⅱ（オールスター　プロレスリングⅡ） …… 296
蚊（か） …… 298
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 …… 279
ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ …… 296
機甲兵団 J－PHOENIX …… 280
ギタルマン …… 298
機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX …… 254
GUILTY GEAR X Plus（ギルティギア ゼクス プラス） …… 281
KING'S FIELD Ⅳ …… 256
グランツーリスモ 3 A-spec …… 258
クレイジータクシー …… 297
グローランサーⅡ …… 260
決戦Ⅱ …… 298
サイレントスコープ2 －イノセントスウィーパー－ …… 293
サイレントヒル2 …… 282
the FEAR（ザ　フィアー） …… 293
サモンナイト2（PS） …… 230
GENERATION OF CHAOS（ジェネレーション　オブ　カオス） …… 294
ジオニックフロント 機動戦士ガンダム0079 …… 242
実況パワフルプロ野球8 …… 262
シャドウ ハーツ …… 283
首都高バトル0（ゼロ） …… 298
真　三國無双2 …… 284
スーパーロボット大戦α外伝（PS） …… 264
スカイガンナー …… 285
正義の味方 …… 294
太閤立志伝Ⅳ …… 295
タイムクライシス2 …… 295
玉繭物語2～滅びの蟲～ …… 266
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記（PS） …… 236
Devil May Cry（デビル メイ クライ） …… 246
電車でGO！新幹線 山陽新幹線編 …… 298
峠3 …… 297
ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち（PS） …… 268
バイオハザード コード：ベロニカ 完全版 …… 250
ピポサル2001 …… 297
BUSIN ～Wizardry Alternative～ …… 270
ブラボーミュージック …… 298
ボクと魔王 …… 272
魔剣爻（シャオ） …… 286
MissingBlue（ミッシングブルー） …… 274
みんなのGOLF3 …… 287
Memories Off 2nd（PS） …… 288
Love Songs アイドルがクラスメ～ト …… 297
リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～ …… 289
レガイア デュエルサーガ …… 290
Rez（レズ） …… 296



P.229～298●パラパラマンガ／岩瀬さとみ

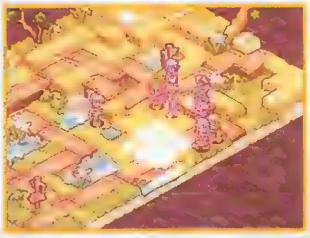
PS S・RPG

サモンナイト2

▶パンプレスト

隠し要素公開！ 最終話まで役立つ情報&データもまとめてお届け!!

“召喚術”をキーワードに展開する壮大なストーリーが魅力の『サモン2』。ここでは、エンディング分岐や条件付きで仲間になるキャラ、お楽しみ要素であるイラスト収集など、やり込み派必見の情報をあますことなく公開！ さらに、全キャラのクラスチェンジデータ（P.232参照）と、召喚作成関連のデータ（P.234参照）もまとめて掲載しているので、これを読んで『サモン2』を徹底的に遊びつくそう！



◀隠し要素からプレイに役立つ情報まで、まるごと詰め込んだユーザー必読の6ページ濃厚凝縮攻略！

ゲームスタート時 ユニットタイプ&護衛獣の選択は慎重に

主人公は、ユニットとしての能力が男女ともに戦闘タイプと魔法タイプの2タイプにわかれる。どちらのタイプになるかは、第0話の1回目の選択肢によって決まり、「外で戦闘訓練」を選ぶと戦闘タイプに、「気ままに読書」を選ぶと魔法タイプになるのだ（詳細はP.232のクラスチェンジデータを参照）。その後、2回目の選択肢では護衛獣を機、鬼、霊、獣の4属性のなかから選ぶ。このとき選んだ護衛獣の属性は、そのまま主人公の召喚属性となるので慎重に選ぼう。



◀何気ないようでじつは重要な選択肢。タイプにより、装備やパラメータ、修得する特殊能力が変化する。

隠しパラメータによってエンディングやシナリオが変化

隠しパラメータには、好感度とカルマ値の2つがある。このうち好感度はエンディングに大きく影響し、第22話の夜会話でどのキャラと会話したかによりエンディングの種類が決まるのだ。ただし、ここで会話相手に選べるのは、好感度が規定値を超えたキャラのみとなっている（下図を参照）。一方、好感度と反対の意味を持つカルマ値。この数値が高い状態で第16話に進むとシナリオがカルマルートへ移行することになるのだ。

好感度UP

仲間キャラの好感度は、①自由行動中に会話イベントを発生させる、②相手が喜ぶ選択肢を選ぶ、③夜会話の相手に選ぶ、の3つの方法で上昇。とくに③は効果大だ。

カルマ値UP

カルマ値は、①主人公としてあるまじき行動をする（選択肢など）②戦闘で味方（ユニット召喚獣も含む）が敵に倒される、の2つの方法で上昇。

第22話の夜会話でエンディングが分岐

アメルorネスティの好感度が好感度・大の規定値に達している？
- 達している → パートナーエンディング（好感度 大）
- 達していない ↓

好感度が規定値に達したキャラ（アメルとネスティを含め）がいる？
- いない → フォローエンディング
- いる ↓

夜会話でどのキャラを選択したか？
- アメルorネスティ → パートナーエンディング（好感度 通常）
- 護衛獣 → 護衛獣エンディング
- アメル・ネスティ・護衛獣以外の仲間キャラ → 個別エンディング

隠しシナリオ1 リンカー（誓約者）ルート

ノーマルルート最終話で、ネスティかアメルのパートナーエンディング（好感度 通常）を迎えると、ギャラリーに“ひみつメモ”が自動的に追加される。このメモに書かれたコマンドをタイトル画面で正しく入力すると、2周目からリンカールートというおまけシナリオが楽しめるようになるのだ。シナリオは、護衛獣モナティとともにつづられる全16話。最終話「新たなる誓約」では、第5話のギブソンとの会話で選択した内容の主人公（ハヤト、トウヤ、ナツミ、アヤから1人選択）と、そのパートナー（キール、ソル、クラレット、カシスから1人選択）をはじめとする総勢14名が仲間になる。その後、2回の戦闘を経て感動のエンディングを迎えることに！ このシナリオをプレイしたら、きっと前作をプレイしたくなるはずだ。

プレイ方法

①パートナーエンディングを迎え“ひみつメモ”を入手
②タイトル画面（「Push start」表示中）で隠しコマンド「L1＋⬅＋ロ＋スタートボタン」を入力
③「NEW GAME」でゲームを始める

▼リンカールートの場合、第0話の選択肢でどの属性を選んでも護衛獣はモナティになる。





▲隠しコマンドの入力に成功すると画面左からモナティが現れ、その後「番外編」と表示される。

隠しシナリオ2 カルマ（宿業）ルート

カルマ値が高い状態でノーマルルート第16話に進むと、「導きの庭園」にレイムが立ちキャラで出現する。このときの会話で、「すべてを話して楽になろう」を選択するとカルマルート最終話「悲劇の根源」に突入する（ただし、カルマ値が非常に高い場合は会話中に選択肢が出現せず、強制的に突入することになる）。最終話では、「禁忌の森」に移動するとイベントバトルが始まり、ここで2回の戦闘を終えると最終的にバッドエンドを迎えてしまう。とはいえ、イベントバトルにレイムが特例のスポット参戦をしてきたり、主人公に異変が生じるイベントが発生するなど、カルマルートならではの見どころはたくさんある。興味がある人は、第15話のフリーバトルでわざと敵に味方を倒させてカルマ値を上げ、このシナリオをプレイしてみるのもいいだろう。

プレイ方法

①カルマ値が高い状態である
②第16話の自由行動中に「導きの庭園」に移動する（カルマ値の状態によっては選択肢が出現）

▼戦闘の1回目ではレイムが参戦。2回目は主人公、ネスティ、アメルの3人のみで戦う。





▲16話の「導きの庭園」にレイムが現れたらカルマルート突入の条件が満たされたということ。

隠れキャラ6人を仲間にする方法

ここでは、隠しキャラを仲間にするための条件をすべて公開！ 間違った選択肢を選ぶなど、1つでも条件を満たし損ねると仲間にならないので、これをよく読んで慎重にプレイしよう。なお（ ）内は仲間になる話数を表している。

パッフェル

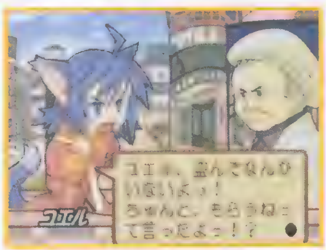
①第5話 自由行動中に繁華街へ移動し、パッフェルと会話する。②第9話 自由行動中に中央大通りに移動し、ケルマとの会話で「素直に認める」を選択して、サブイベントの“ケルマの恋”を発生させる。③第13話 条件①②を満たし、パッフェルの好感度が規定値以上になっている。以上をすべて満たすと、第13話のイベントバトルのあとにパッフェルが仲間になる。ただし、条件②のサブイベントはミニスの好感度が規定値以上になっていないと発生しないので注意しよう。ミニスの好感度は、ミニスを気遣うような選択をしておけば基本的にはOK。万全を期すなら、第4話〜第8話の夜会話でミニスを1回以上選択しておけば確実だ。



◀ポイントは第9話。ここでケルマとミニスのイベントを見ておくことが必須条件なのだ。

ユエル

①第1話 2回目の自由行動で繁華街へ移動し、「よーし〜」or「まかせて！」を選択。②第4話 自由行動中に繁華街へ移動し、「今度こそ捕まえてやる」→「言いきかせる」を選択。③第5話 自由行動で再開発区へ移動し、「そんなわけないよな（ね）」を選択。④第11話 下町飲食店街へ移動してユエルと会話する。以上の4つの条件を満たし、第14話で中央大通りへ移動すると選択肢が発生。ここで「声をかける」を選択すると外伝シナリオが始まり、イベントバトルのあとにユエルが仲間になる。ちなみに、外伝シナリオの戦闘ではユエルが敵として登場するが、ユエルを倒さずにクリアしたほうが入手経験値が増えるので覚えておこう。



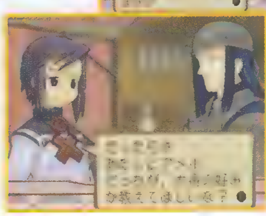
▲第4話の繁華街で発生する会話イベント中には選択肢が2回出現するので、○ボタン連打は厳禁！

シオン

①第5話 自由行動中に一般住宅街へ移動し、「相談してみようか」を選択。②第8話 自由行動中に裏路地へ移動し、シオンと会話する。③第10話 自由行動中に裏路地へ移動し、「はい、わかってます」を選択。以上の3つの条件を満たし、第15話で一般住宅街へ移動すると選択肢が発生。「事実を教える」を選択すると外伝シナリオが始まり、イベントバトルのあとにシオンが仲間になる。



▶第5話 8話 10話で発生する条件をすべて満たせば、第15話の自由行動中に外伝シナリオがスタートするのだ。



◀第15話の外伝シナリオの戦闘は、主人公、シオン、アメルの3人のみで戦うことになる。

アグラバイン／ルヴァイド&イオス

①第5話 戦闘後の会話で「それがどうした（のよ）！」or「ふざけるな（いで）！」を選択。②第11話 戦闘直前の会話で「動向を見守る」→「ビーニャのやり方が」を選択。③第15話 自由行動中にレルム村へ移動し、ルヴァイドと会話する。④第17話 自由行動中に銀沙の浜へ移動し、「そんなことないよ」を選択。⑤第18話 戦闘直前の会話で「それでいいのか？」を選択。⑥第21話 イベントバトル終了時のカルマ値が規定値以下である。このうち、条件①〜④を満たせば第18話の自由行動前にアグラバインが、条件①〜⑥を満たした状態で第22話の自由行動中に再開発区へ2回移動すればルヴァイドとイオスがそれぞれ仲間になる。



◀第15話のレルム村でのイベントは、移動ポイントに立ちキャラがいないので見落とし注意！



まんが／北海道 今神聖さん

無限界廊で最強の装備&召喚術を入手

第17話からメイメイのお店を経由して利用可能になる無限界廊は、1階層が5マップからなる合計3階層で構成されている。ここに登場する敵は、本編の敵よりも数倍強いので苦戦は必至だが、深く潜るほど貴重なアイテムを入手できる。なかでもソードストーン、鳥獣の羽、戦妃のネックレス、古代の王冠、黄金銃士、希望の小箱の6つのアクセサリを入手すれば、ほとんどの種類の最強武器&防具を作成することができる。一方、各属性の最強クラスの召喚術は、第23話で自動的に入手するキーアイテムで作成可能だが、この方法で作れる召喚術は主人公と同じ属性に限られてしまう。しかし、無限界廊の3階層で入手できる無線機を召喚作成に利用すれば、全属性の最強クラスの召喚術をまとめて作成することができるので覚えておこう。

CHECK 無限界廊に行く前に「希望の小箱」をゲット

最強防具の作成に欠かせない「希望の小箱」は、無限界廊の2階層でランダムに入手可能だが、じつは第23話で確実に入手する方法がある。第5話で王城前、第10話で銀沙の浜、第20話でメイメイのお店へ移動し、第23話の時点でカルマ値が規定値以下である場合にエクスからもらえるのだ。



表の見方 アイテムの種類は以下の略称で記載。短 短剣、大 大剣、武 武具、ツ ツメ ド ドリル、投 投具、軽 軽装、重 重装、ロ ローブ 着 着物、装 装甲、獣 獣服、ア アクセサリ 道 道具。右の表のA～Dはアイテムの入手確率を段階別に表す(Aが最も入手困難)。

無限界廊で入手可能なアイテム

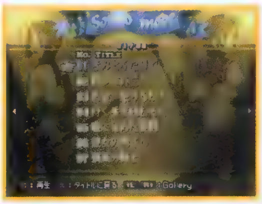
階層	場所	A 種	A アイテム名	B 種	B アイテム名	C 種	C アイテム名	D 種	D アイテム名
1階層	機界	ア	武鉱石	イ	落描きノート01	道	キッカの実	道	イチゴキャンディ
1階層	鬼妖界	ア	コマイヌのお守り	刀	ダイゴウサツ	イ	落描きノート02	道	清酒・龍殺し
1階層	霊界	投	破霊刃	イ	落描きノート03	道	ジュウユの実	道	イチゴキャンディ
1階層	幻獣界	ア	剣竜の牙	弓	濁流の牙弓	イ	落描きノート04	道	クロッツァの実
1階層	回門の間	道	メロンキャンディ	道	メロンキャンディ	道	救急セット	道	救急セット
2階層	機界	ア	ステラエンジン	ア	ウイルスキラー	道	落描きノート05	道	清酒・龍殺し
2階層	鬼妖界	投	柳生十字手裏剣	イ	落描きノート06	イ	落描きノート07	道	イチゴキャンディ
2階層	霊界	重	邪甲冑	武	戦神の武具	イ	落描きノート08	道	クロッツァの実
2階層	幻獣界	道	メロンキャンディ	イ	落描きノート09	イ	落描きノート10	道	ゴールデンルアー
2階層	回門の間	ド	勇者ドリル	道	メロンキャンディ	道	救急セット	ア	希望の小箱
3階層	機界	ア	黄金銃士	イ	落描きノート11	イ	落描きノート12	道	クロッツァの実
3階層	鬼妖界	ロ	グラフミスト	イ	落描きノート13	刀	銘刀ムラマサ	道	クロッツァの実
3階層	霊界	ア	古代の王冠	イ	落描きノート14	イ	落描きノート15	槍	誓いの槍
3階層	幻獣界	ア	鳥獣の羽	イ	広告イラスト01	道	イチゴキャンディ	ア	ソードストーン
3階層	回門の間	ア	無線機	道	メロンキャンディ	着	センジュコウレン	イ	広告イラスト02

最強装備の入手方法

種	名前	入手方法
短	クリスダガー	ソードストーン+石(霊)
剣	ソウルブレイカー	ソードストーン+石(機)
大	ビリオン・デス	ソードストーン+石(無)
刀	銘刀ムラマサ	3階層・鬼妖界でランダム入手
斧	アイオーン	鳥獣の羽+石(鬼)
杖	マジックステッキ	3階層・霊界で「お宝発見」
槍	ヴァルキリー	戦妃のネックレス+石(霊)
武	神破天荒	戦妃のネックレス+石(鬼)
ツ	獣王のツメ	古代の王冠+石(獣)
ド	勇者ドリル	2階層・回門の間でランダム入手
投	柳生十字手裏剣	2階層・鬼妖界でランダム入手
弓	鬼一法眼弓	古代の王冠+石(鬼)
銃	黄金銃	黄金銃士+石(無)
軽	希望のメイル	希望の小箱+石(無)
重	覇王の鎧	古代の王冠+石(無)
ロ	グラフミスト	3階層・鬼妖界でランダム入手
着	センジュコウレン	3階層・回門の間でランダム入手
装	シュバルツ00	希望の小箱+石(機)
獣	ベストハーベスト	希望の小箱+石(獣)

イラスト全150枚 コンプリートガイド

『サモン2』のコレクション要素であるギャラリーイラスト。ここでは、全部で150枚あるイラストの入手方法をすべて公開！ 入手タイミングが限られているものが多いので、取り忘れに注意しながらストーリーを進めていこう。なお、右の表では最も入手しやすい場所 方法を掲載している。また、「FB」は「フリーバトル」で入手できることを表す。



▲No.149の〝ひみつメモ〟入手後、ギャラリー画面でL Rどちらかのボタンを押すと、サウンドモードが出現！

POINT 1 バトルにパッフェルを出撃させるか？

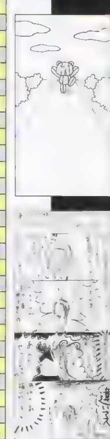
フリーバトルや無限界廊でランダムに入手できるアイテムには、入手確率が4段階に設定されている。このうち、イラストは比較的入手しやすくなっているのだが、戦闘にパッフェルを出撃させた場合は入手確率が逆転し、イラストが入手しづらくなってしまうのだ。つまり、イラストをラクに集めたいならパッフェルを出撃させないほうがベストということになるが、これはあくまでフリーバトルに限った場合のみ。というのも、無限界廊ではランダムに入手するイラストだけでなく、「お宝発見」(P.234参照)でしか入手できないイラストが多数存在するからだ。以上のことから、無限界廊は最低でも2周クリアする必要があり、1周目にはパッフェルを出撃させて「お宝発見」で入手するイラストを確実にゲットし、2周目以降はパッフェルを出撃させずにランダムに入手するイラストのゲットを狙うのがベストとなる。

POINT 2 入手が困難な7枚はこうして入手！

No.23 24の両方を入手するには、ロッカorリューグを仲間にした4話のセーブデータを2カ所に作成すればOK。No.149 150の場合はアメルorネスティの好感度を夜会話などで調整し、途中からやり直す必要がある。そして、2周目はリンカールートに進み、残りのNo.20 10 114を入手しよう。

イラスト収集データ

期間	No	名前	タイトル	入手方法
初めから所持	001	イメージボード0	タイトル	―
	002	イメージボード1	異世界リィンバウム	―
	003	イメージボード2	召喚術	―
	004	イメージボード3	召喚獣	―
	005	イメージボード4	聖王都ゼラム	―
	011	設定イラスト00	タイトル	―
	012	設定イラスト01	マグナ	―
	013	設定イラスト02	トリス	―
	052	アニメ設定画00	タイトル	―
	115	召喚獣画像00	タイトル	―
	131	落描きノート00	タイトル	―
1話	053	アニメ設定画01	マグナ1	ブリキのゼンマイ+石(無)
	057	アニメ設定画05	トリス1	小さな植木ばち+石(無)
	061	アニメ設定画09	ネスティ1	反省文+石(機)
	101	アニメ設定画49	ミモザ1	トゲトゲオカリナ+石(無)
	014	設定イラスト03	ネスティ	FB・休憩所で自動入手
2話	022	設定イラスト11	ケイナ	鈴のお守り+石(無)
	062	アニメ設定画10	ネスティ2	防塵スカーフ+石(機)
	021	設定イラスト10	フォルテ	FB・休憩所で自動入手
3話	065	アニメ設定画13	アメル1	RMD400+石(霊)
	079	アニメ設定画27	ケイナ1	小悪魔のトランプ+石(鬼)
	015	設定イラスト04	アメル	FB・休憩所でランダム入手
	048	設定イラスト37	ラウル&フリップ	FB・流砂の谷でランダム入手
4話	023	設定イラスト12	ロッカ	護りの指輪+石(機)
	024	設定イラスト13	リューグ	幸運の指輪+石(鬼)
	059	アニメ設定画07	トリス3	かんざし+石(獣)
	036	設定イラスト25	ギブソン	FB・休憩所でランダム入手
	037	設定イラスト26	ミモザ	FB・流砂の谷でランダム入手
5話	083	アニメ設定画31	ミニス1	カンテラ+石(獣)
	025	設定イラスト14	ミニス	FB・流砂の谷で自動入手
	040	設定イラスト29	ケルマ	FB・休憩所でランダム入手
6話	055	アニメ設定画03	マグナ3	黄金紳士+石(獣)
	067	アニメ設定画15	アメル3	タートルメイル★+石(霊)
	077	アニメ設定画25	フォルテ1	コガラスマル★+石(獣)
7話	099	アニメ設定画47	ギブソン1	唐草のお守り+石(無)
	006	イメージボード5	港街ファナン	イベントバトル(1回目)で自動入手
8話	085	アニメ設定画33	モーリン1	修験刀★+石(獣)
	110	アニメ設定画58	イオス1	カミナリハンカチ+石(獣)
	026	設定イラスト15	モーリン	FB・銀沙の浜でランダム入手
	027	設定イラスト16	カザミネ	FB・大平原でランダム入手
	041	設定イラスト30	イオス	FB・大平原でランダム入手
9話	073	アニメ設定画21	バルレル1	虎じまの勾玉+石(霊)
	042	設定イラスト31	ゼルフィルド	FB・銀沙の浜でランダム入手
	043	設定イラスト32	ルヴァイド	FB・大平原でランダム入手
10話	075	アニメ設定画23	レシィ1	超小型着火装置+石(獣)
	028	設定イラスト17	レナード	FB・大平原でランダム入手
	044	設定イラスト33	ガレアノ	FB・街道でランダム入手
11話	103	アニメ設定画51	ケルマ	きんぴか剣★+石(獣)
	029	設定イラスト18	ルウ	FB・大平原でランダム入手
12話	071	アニメ設定画19	ハサハ1	ネコの髪飾り+石(鬼)
	087	アニメ設定画35	レナード1	つがいのお札+石(無)
	030	設定イラスト19	カイナ	FB・街道でランダム入手
	038	設定イラスト27	エルジン	FB・スルゼン砦でランダム入手
	007	イメージボード6	三砦都市トライドラ	イベントバトルで自動入手
13話	066	アニメ設定画14	アメル2	高価な髪飾り+石(霊)
	039	設定イラスト28	エスガルド	FB・街道でランダム入手
	045	設定イラスト34	ビーニャ	FB・スルゼン砦でランダム入手
14話	069	アニメ設定画17	レオルド1	きれいな植木ばち+石(機)
	108	アニメ設定画56	ルヴァイド1	ダーグレイター★+石(霊)
	031	設定イラスト20	シャムロック	FB・スルゼン砦でランダム入手
	046	設定イラスト35	キュラー	FB・ローウェン砦でランダム入手
	033	設定イラスト22	ユエル	外伝バトルで自動入手
	032	設定イラスト21	パッフェル	外伝バトルで「お宝発見」
15話	078	アニメ設定画26	フォルテ2	剣術の本+石(獣)
	089	アニメ設定画37	ルウ1	虎じまのお守り+石(霊)
	054	アニメ設定画02	マグナ2	FB・ローウェン砦でランダム入手
	058	アニメ設定画06	トリス2	FB・フロト湿原でランダム入手
	034	設定イラスト23	シオン	外伝バトルで自動入手
	009	イメージボード8	禁忌の森	イベントバトル(2回目)で自動入手
16話	076	アニメ設定画24	レシィ2	機械鉄甲★+石(獣)
	091	アニメ設定画39	シャムロック1	ねこワンド★+石(機)
	081	アニメ設定画29	ロッカ	FB・ローウェン砦でランダム入手
17話	082	アニメ設定画30	リューグ	FB・フロト湿原でランダム入手
	074	アニメ設定画22	バルレル2	牙の首飾り+石(霊)
	104	アニメ設定画52	レイム1	魔水晶+石(霊)
18話	106	アニメ設定画54	キュラー1	魔水晶+石(鬼)
	112	アニメ設定画60	ゼルフィルド1	ガマの巻物+石(機)
	035	設定イラスト24	アグラバイン	FB・フロト湿原でランダム入手
	047	設定イラスト36	レイム	FB・街道でランダム入手
19話	072	アニメ設定画20	ハサハ2	百科事典+石(鬼)
	008	イメージボード7	崖城都市デグレア	イベントバトルで自動入手
20話	063	アニメ設定画11	ネスティ3	FB・街道でランダム入手
22話	050	設定イラスト39	悪者ズ	イベントバトルで自動入手
23話	049	設定イラスト38	エクス&ファミィ	FB・大平原でランダム入手
	051	設定イラスト40	メイメイ	FB・スルゼン砦でランダム入手
無限界廊1階層	064	アニメ設定画12	ネスティ4	1階層・機界で自動入手
	116	召喚獣画像01	グランプリ作品1	1階層・機界で「お宝発見」
	117	召喚獣画像02	グランプリ作品2	1階層・鬼妖界で「お宝発見」
	068	アニメ設定画16	アメル4	1階層・霊界で自動入手
	118	召喚獣画像03	召喚獣設定画1	1階層・霊界で「お宝発見」
	086	アニメ設定画34	モーリン2	1階層・幻獣界で自動入手
	102	アニメ設定画50	ミモザ2	1階層・幻獣界で自動入手
	119	召喚獣画像04	召喚獣設定画2	1階層・幻獣界で「お宝発見」
	088	アニメ設定画36	レナード2	1階層・回門の間で自動入手
	093	アニメ設定画41	パッフェル1	1階層・回門の間で自動入手
	120	召喚獣画像05	召喚獣設定画3	1階層・回門の間で「お宝発見」
無限界廊2階層	070	アニメ設定画18	レオルド2	2階層・機界で自動入手
	121	召喚獣画像06	召喚獣設定画4	2階層・機界で「お宝発見」
	080	アニメ設定画28	ケイナ2	2階層・鬼妖界で自動入手
	097	アニメ設定画45	アグラバイン1	2階層・鬼妖界で自動入手
	122	召喚獣画像07	召喚獣設定画5	2階層・鬼妖界で「お宝発見」
	090	アニメ設定画38	ルウ2	2階層・霊界で自動入手
	123	召喚獣画像08	召喚獣設定画6	2階層・霊界で「お宝発見」
	095	アニメ設定画43	ユエル1	2階層・幻獣界で自動入手
	111	アニメ設定画59	イオス2	2階層・幻獣界で自動入手
	124	召喚獣画像09	召喚獣設定画7	2階層・幻獣界で「お宝発見」
	094	アニメ設定画42	パッフェル2	2階層・回門の間で自動入手
	105	アニメ設定画53	レイム2	2階層・回門の間で自動入手
	130	召喚獣画像15	殲滅者・アシュタル	2階層・回門の間で「お宝発見」
無限界廊3階層	016	設定イラスト05	レオルド	2階層・機界で自動入手
	092	アニメ設定画40	シャムロック2	3階層・機界で自動入手
	113	アニメ設定画61	ゼルフィルド2	3階層・機界で自動入手
	125	召喚獣画像10	召喚獣設定画8	3階層・機界で「お宝発見」
	132	落描きノート01	ミニス初期デザイン	3階層・機界で自動入手
	133	落描きノート02	トリス初期デザイン	3階層・機界で自動入手
	134	落描きノート03	ミニス&ケルマ	3階層・機界で自動入手
	142	落描きノート11	メイメイさん?	3階層・機界でランダム入手
	143	落描きノート12	プロトタイプ…	3階層・機界でランダム入手
	017	設定イラスト06	ハサハ	3階層・鬼妖界で自動入手
	098	アニメ設定画46	アグラバイン2	3階層・鬼妖界で自動入手
	107	アニメ設定画55	キュラー2	3階層・鬼妖界で自動入手
	126	召喚獣画像11	召喚獣設定画9	3階層・鬼妖界で「お宝発見」
	135	落描きノート04	ハサハ	3階層・鬼妖界で自動入手
	136	落描きノート05	ナガレ&がしゃどくろ	3階層・鬼妖界で自動入手
	144	落描きノート13	ミモザ	3階層・鬼妖界でランダム入手
	018	設定イラスト07	バルレル	3階層・霊界で自動入手
	100	アニメ設定画48	ギブソン2	3階層・霊界で自動入手
	109	アニメ設定画57	ルヴァイド2	3階層・霊界で自動入手
	127	召喚獣画像12	召喚獣設定画10	3階層・霊界で「お宝発見」
	137	落描きノート06	パッフェル	3階層・霊界で自動入手
	138	落描きノート07	レナード&デビール	3階層・霊界で自動入手
	139	落描きノート08	ユエル	3階層・霊界で自動入手
	145	落描きノート14	護衛獣集合?	3階層・霊界でランダム入手
	146	落描きノート15	機界召喚獣集合	3階層・霊界でランダム入手
	019	設定イラスト08	レシィ	3階層・幻獣界で自動入手
	084	アニメ設定画32	ミニス2	3階層・幻獣界で自動入手
	096	アニメ設定画44	ユエル2	3階層・幻獣界で自動入手
	128	召喚獣画像13	召喚獣設定画11	3階層・幻獣界で「お宝発見」
	140	落描きノート09	ビーニャ	3階層・幻獣界で自動入手
	141	落描きノート10	グランプリ!	3階層・幻獣界で自動入手
	147	広告イラスト01	パッケージ	3階層・幻獣界でランダム入手
	056	アニメ設定画04	マグナ4	3階層・回門の間で自動入手
	060	アニメ設定画08	トリス4	3階層・回門の間で自動入手
	129	召喚獣画像14	召喚獣設定画12	3階層・回門の間で「お宝発見」
	148	広告イラスト02	広報イラスト第一弾	3階層・回門の間でランダム入手
特殊	149	ひみつメモ	隠しコマンド!	アメルorネスのパートナーENDを見る
	150	感謝のしるし	ありがとう!	パートナーEND(好感度大)を見る
リンカールート	020	設定イラスト09	モナティ	FB・ローウェン砦でランダム入手
	010	イメージボード9	サイジェント	イベントバトル(1回目)で自動入手
	114	アニメ設定画62	キャラ対比表	イベントバトル(1回目)で「お宝発見」



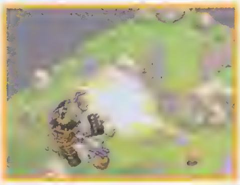
まんが／長野県 芽実さん

全キャラのクラスチェンジデータを公開！

各キャラクターは、特定のパラメータが一定値に達するとクラスチェンジする。クラスチェンジすれば、新たな特殊能力を修得するほか、召喚属性の追加やランクアップ、LUCや移動力の上昇など、飛躍的にパワーアップするのだ。そこで、主人公の各男女2タイプを含め、全28キャラ+ユニット召喚獣12体のクラスチェンジデータを掲載。仲間キャラのレベルアップ時には、このデータを見ながらボーナスパラメータを振り分け、少しでも早くクラスチェンジさせよう。また、クラスチェンジ後の召喚属性とランクの変化、新しく修得する特殊能力もまとめているので、これを参考に育てるキャラを絞るといい。なお、データには装備アイテムを外した状態の数値を表記しているので、間違えないように注意しよう。ちなみに、アグラバインとイオス、ルヴァイドは1回しかクラスチェンジしない。



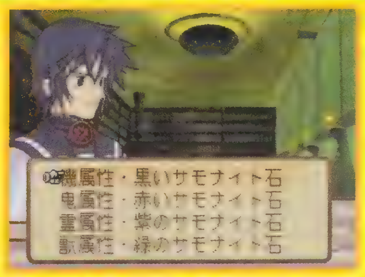
◀条件となるパラメータを集中的にアップさせること。



▶早くクラスチェンジすれば、それだけ戦闘が楽になる。

POINT 1 主人公の召喚属性とランクの変化について

主人公の召喚属性(機、鬼、霊、獣)は、パートナーに選んだ護衛獣と同じ属性となる。じつは、その属性によって、クラスチェンジ時に付加される上昇が異なるのだ。機属性の場合を例に挙げると、1回目のクラスチェンジで「鬼」、2回目で「霊」、3回目で「獣」という順番で使用可能になる属性が付加されていく。新たに追加された属性のランクはCとなり、やはりクラスチェンジするごとに1ランクずつアップ。下の図を見ればわかるように、主人公の属性によって最終的に使える召喚術のランクもまったく違ってくる。以上のことから、護衛獣は慎重に選ぶ必要があるのだ。どの属性の召喚術を使いたいのか、そのことをよく考えて護衛獣を選ぼう。



▲第0話の選択肢で主人公の属性が決まる。序盤でラクをしたいなら機属性がオススメ。鬼と獣属性は、序盤こそ苦労するが、中盤から威力の高い召喚術が充実している。回復系の術が使いたいなら霊属性を選ぼう。



▲3回目のクラスチェンジで全属性の召喚術が使用可能になるが、Sランクまでランクアップするのは初期の属性のみ。1回目のクラスチェンジで付加される属性はA、2回目に付加される属性はBまでしかランクアップしない。

召喚属性によるクラスチェンジ時の召喚属性とランクの変化

機属性の場合の召喚属性とランクの変化

クラス	機	鬼	霊	獣
新人召喚師	C	-	-	-
召喚師	B	C	-	-
高位召喚師	A	B	C	-
調律者	S	A	B	C

鬼属性の場合の召喚属性とランクの変化

クラス	機	鬼	霊	獣
新人召喚師	-	C	-	-
召喚師	-	B	C	-
高位召喚師	-	A	B	C
調律者	C	S	A	B

霊属性の場合の召喚属性とランクの変化

クラス	機	鬼	霊	獣
新人召喚師	-	-	C	-
召喚師	-	C	B	-
高位召喚師	-	B	A	C
調律者	C	A	S	B

獣属性の場合の召喚属性とランクの変化

クラス	機	鬼	霊	獣
新人召喚師	-	-	-	C
召喚師	-	-	C	B
高位召喚師	-	C	B	A
調律者	C	B	A	S

主人公・男（戦闘タイプ）

クラス	LV	AT	DF	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
召喚師	10	32	29		―	―	―	―	誓約の儀式・〇、眼力
高位召喚師	18	50	45		―	―	―	―	誓約の儀式・、威圧
調律者	28	74	65	49	―	―	―	―	誓約の儀式・

主人公・男（魔法タイプ）

クラス	LV	MAT	MDF	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
召喚師	10	35	29		―	―	―	―	誓約の儀式・、ド根性
高位召喚師	18	54	47		―	―	―	―	誓約の儀式・
調律者	28	76	74	55	―	―	―	―	誓約の儀式・(

アメル

クラス	LV	MAT	MDF	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
癒しの乙女	10	26	32		―	―	B	―	なし
慈愛の聖女	20	44	52		―	―	A	―	加護の祈り
豊穣の天使	31	66	78	59	―	―	S	―	豊穣の恵み

主人公・女（戦闘タイプ）

クラス	LV	AT	DF	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
召喚師	8	26	27	28	―	―	―	―	誓約の儀式・〇、眼力
高位召喚師	18	45	42		―	―	―	―	誓約の儀式・〇、威圧
調律者	27	64	59	66	―	―	―	―	誓約の儀式・

主人公・女（魔法タイプ）

クラス	LV	MAT	MDF	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
召喚師	9	29		28	―	―	―	―	誓約の儀式・、ド根性
高位召喚師	18	49	47		―	―	―	―	誓約の儀式・〇
調律者	28	74	74	60	―	―	―	―	誓約の儀式・

ネスティ

クラス	LV	MAT	MDF	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
高位召喚師	9	31	28		B	―	―	―	なし
蒼の召喚師	19	51	46	42	A	―	B	―	誓約の儀式・霊
機界の伝承者	30	75	70	65	S	―	A	―	なし

POINT 2 装備を外してパラメータを確認！

上でも説明したが、各キャラのクラスチェンジデータは装備を外した状態の数値を表している。そのため、クラスチェンジの条件である数値に達しているかどうかは、実際に装備を外して確認するしかない。アイテムを装備した状態でレベルアップした場合、過剰にボーナスパラメータを振り分けることになりかねないので、事前にパラメータをチェックするクセをつけよう。



◀多少面倒だが、編成時に装備を外してパラメータを確認しよう。

モナティ

クラス	LV	AT	DF	MAT	MDF	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
レビット	19	42			42		―	―	―	B	火事場のバカカ
プリンセス	30		63	67		56	―	―	―	A	なし

レオルド

クラス	LV	AT	DF	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
守護機兵	19	46	45		B	―	―	―	眼力
守護機神	32	74	72	56	A	―	―	―	威圧、衛星攻撃

ハサハ

クラス	LV	AT	DF	MAT	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
妖狐	20	44		50		―	B	―	―	遠距離攻撃・召霊
仙狐	31		59	72	57	―	A	―	―	イヅナ眼

バルレル

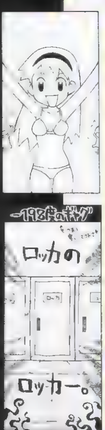
クラス	LV	AT	MAT	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
使い魔	18	46	43		―	―	B	―	威圧、返しの刃
魔公子	30	66	65	66	―	―	A	―	闘気

レシィ

クラス	LV	AT	MAT	MDF	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
メトラル	20	44	45			―	―	―	B	ド根性
プリンス	29		71	62	50	―	―	―	A	メトラルの魔眼

フォルテ

クラス	LV	AT	DF	TEC	召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣	修得する特殊能力
剛剣士	19	47	44		―	―	―	B	威圧、ド根性
快男児	30	75	68	59	―	―	―	B	闘気、絶対攻撃



まんが／山梨県 トキ時間さん

ケイナ

射手

LV	MDF	TEC
20	41	46

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	B	－	－

修得する特殊能力：チャージ

鬼道の弓姫

LV	MDF	TEC
30	64	78

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	A	－	－

修得する特殊能力：ド根性

ロッカ

求道者

LV	DF	MDF
21	42	49

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
B	－	－	－

修得する特殊能力：眼力／ド根性

静かなる勇者

LV	AT	DF	TEC
31	64	60	70

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
B	－	－	－

修得する特殊能力：不動の精神／返しの刃

リューグ

復讐者

LV	AT	DF
20	47	45

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	B	－	－

修得する特殊能力：火事場のバカカ

獅子を継ぐ者

LV	AT	DF	TEC
32	76	68	60

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	B	－	－

修得する特殊能力：威圧／絶対攻撃／返しの刃

ミニス

高位召喚師

LV	MAT	MDF
18	49	44

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	－	A

修得する特殊能力：なし

幻獣界の姫君

LV	MAT	MDF
31	76	78

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	－	S

修得する特殊能力：なし

モーリン

格闘家

LV	AT	TEC
19	49	56

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	－	B

修得する特殊能力：ダブルアタック

鉄拳小妃

LV	AT	MDF	TEC
31	77	50	78

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	－	B

修得する特殊能力：心眼

カザミネ

剣豪

LV	AT	TEC
20	51	55

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	C	－	－

修得する特殊能力：威圧／心眼／居合い斬り

剣聖

LV	AT	DF	TEC
32	73	63	83

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	B	－	－

修得する特殊能力：なし

レナード

デカ長

LV	MDF	TEC
20	44	39

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
C	C	C	－

修得する特殊能力：なし

ボス

LV	AT	MAT	TEC
30	63	65	60

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
C	C	C	C

修得する特殊能力：狙いうち

ルウ

秘伝召喚師

LV	DF	MAT	TEC
19	43	44	39

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	A	－

修得する特殊能力：お祓い

霊界の予言者

LV	DF	MAT	TEC
30	69	66	59

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	S	－

修得する特殊能力：心眼

カイナ

鬼道の巫女

LV	MAT	MDF
19	47	44

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	A	－	－

修得する特殊能力：なし

鬼界の舞姫

LV	MAT	MDF
32	75	77

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	S	－	－

修得する特殊能力：不動の精神

シャムロック

流浪の騎士

LV	AT	TEC
21	51	50

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
C	－	－	－

修得する特殊能力：威圧／不動の精神

自由騎士

LV	AT	DF	TEC
31	72	66	71

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
B	－	－	－

修得する特殊能力：心眼

バッフェル

ヒットマン

LV	AT	TEC
22	50	58

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	C	－

修得する特殊能力：不動の精神／バックアタック

エージェント

LV	AT	DF	TEC
32	67	64	84

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	B	－

修得する特殊能力：ダブルムーブ

ユエル

オルフル

LV	AT	MAT
21	52	46

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	－	B

修得する特殊能力：ダッシュ!

ベルセルク

LV	AT	DF	MAT
30	73	67	63

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	－	B

修得する特殊能力：ダブルアタック

シオン

上忍

LV	MAT	TEC
22	52	63

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	B	－	－

修得する特殊能力：サルトビの術／狙いうち

霧の忍匠

LV	AT	MAT	TEC
33	79	70	93

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	B	－	－

修得する特殊能力：バックアタック

アグラバイン

ATとDFがケタ外れに高いので、最前線で戦える。さらに、フレイムナイトでATをアップさせれば完璧だ。また、斧と槍を装備できるが、ここは射程の長い槍を装備させるのがベスト。

獅子将軍

LV	AT	DF
35	92	89

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
A	－	－	－

修得する特殊能力：闘気／返しの刃

イオス

4マス移動可能で、ダブルムーブを修得するという機動性の高さが魅力。戦闘が始まったら真っ先に敵陣へ乗り込ませよう。レベルアップ時はATとDFにポイントを振り分けるといい。

忠臣

LV	AT	MDF	TEC
30	69	59	73

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	－	A

修得する特殊能力：ダブルムーブ

ルヴァイド

絶対攻撃を覚えているうえに、ダブルアタックも修得する近接戦闘のスペシャリスト。魔臣ガルマザリアを装備させ、憑依系の召喚術でATをアップすれば向かうところ敵ナシだ。

黎明の英雄

LV	AT	DF	TEC
30	87	75	71

召喚属性&ランク 機	鬼	霊	獣
－	－	A	－

修得する特殊能力：闘気／ダブルアタック

ユニット召喚獣のクラスチェンジデータ

ユニット召喚獣の場合、レベルアップ時のボーナスポイントの振り分けがない。そのため、一定レベルに達することでクラスチェンジするのだ。また、ユニット召喚獣は、仲間キャラにはない便利な特殊能力をいくつも修得するので、これを活用しない手はない！　ちなみに、戦闘中に召喚できるのは属性ごとに1体ずつ。そこでオススメなのが機属性のゴレム、鬼属性のナガレ、霊属性のポワソ、獣属性のテテ。少なくともこの4体のユニット召喚獣は育てておきたいところだ。振り分ける経験値に余裕があれば、そのほかのユニット召喚獣も積極的にレベルをアップさせよう。

機属性のユニット召喚獣

召喚獣	クラス	必要レベル	修得する特殊能力
ライザー	攻機精	必要レベル13	心眼
	雷攻の機精	必要レベル21	遠距離攻撃・召雷
ゴレム	重機精	必要レベル15	チャージ
	重剛の機精	必要レベル30	ハードボディ
ボクス	攻機精	必要レベル14	不動の精神
	攻銃の機精	必要レベル22	ダブルムーブ

鬼属性のユニット召喚獣

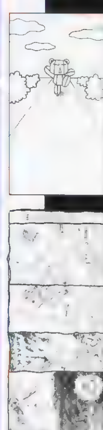
召喚獣	クラス	必要レベル	修得する特殊能力
ミョージン	黙鬼精	必要レベル12	マヒ無効
	黙壁の鬼精	必要レベル25	威圧／抗魔の領域
シシコマ	攻鬼精	[illegible]	遠距離攻撃・火炎／威圧／ダブルムーブ
	猛攻の鬼精	必要レベル27	闘気／返しの刃
ナガレ	巧鬼精	必要レベル16	眼力／マヒ無効
	練巧の鬼精	必要レベル26	ダブルアタック

霊属性のユニット召喚獣

召喚獣	クラス	必要レベル	修得する特殊能力
タケシー	雷精霊	必要レベル18	毒攻撃／毒無効
	雷鎌の精霊	[illegible]	マヒ攻撃／マヒ無効／石化無効
グリムゥ	晶精霊	必要レベル20	抗魔の領域／エクスチェンジ
	晶壁の精霊	必要レベル30	テレポート移動
ポワソ	幻精霊	必要レベル14	マヒ無効／石化無効
	幻魔の精霊	必要レベル28	全異常無効／絶対攻撃

獣属性のユニット召喚獣

召喚獣	クラス	必要レベル	修得する特殊能力
テテ	攻獣精	必要レベル12	ダッシュ！／チャージ
	快攻の獣精	必要レベル21	エクスチェンジ
スワンプ	甲獣精	必要レベル14	隠密／ハードボディ
	甲剛の獣精	必要レベル24	ド根性
プニム	柔獣精	必要レベル20	精神攻撃・改／眠り攻撃
	柔心の獣精	必要レベル30	遠距離攻撃・岩石



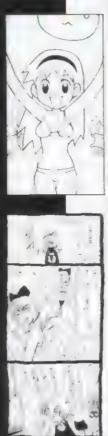
まんが／高知県　如月りゅうすさん

召喚作成に必要不可欠な武器・防具＆アクセサリの入手方法をチェックしよう！

召喚作成に利用できるアイテムは、★マークがついている武器と防具、アクセサリ。これらのアイテムは入手時期が限られていて、見逃している人も多いはず。下には、召喚作成に利用できるアイテムを入手できるものから順番にまとめている。入手方法も詳しく表記しているので、これを見ながらアイテムを取り逃さないようにゲームを進めよう。なお、表は左から順にアイテムの「名称」、「パラメータ補正値」、「ショップでの購入価格」、「各属性への耐性の有無」、「特殊効果」、「入手時期＆方法」となっている。また、入手方法にある「お宝発見」はパッフェルの特殊能力で、パッフェルを戦闘に参加させて勝利するとアイテムを入手できる。

召喚作成に利用できる武器・防具とアクセサリリスト

	アイテム名	パラメータ補正値	価格	耐性				備考	主な入手方法
				機	鬼	霊	獣		
武器	コカラスマル	AT+13、TEC+2	-	-	-	-	-	-	第4話:フリーバトル・流砂の谷
	修験刀	AT+19、TEC+3	-	-	-	-	-	-	第7話:カザミネ初期装備
	ガトリングス	AT+20、TEC+2、LUC+1	-	-	-	-	-	-	第8話:ミニゲーム「ケーキ屋さんでアルバイト」
	きんぴか剣	AT+27、MAT+2	-	-	-	-	-	-	第11話:フリーバトル・大平原・街道
	エクトプラスター	AT+34、MAT+2	-	-	-	-	-	-	第14話:フリーバトル・ローウェン砦
	ダーグレイター	AT+42、MAT+1、TEC+1	-	-	-	-	-	-	第14話:フリーバトル・スルゼン砦
	ヘブンズセイバー	AT+40、MAT+2、LUC+2	-	-	-	-	-	-	第15話:ミニゲーム「はりきりフィッシング」＆「スクラッチカード」
	ねこワンド	AT+32、MAT+13	-	-	-	-	-	-	第15話:イベントバトル（お宝発見）
	機械鉄甲	AT+46、TEC+3、LUC+3	-	-	-	-	-	-	第15話:イベントバトル（2回目）
	六角棒	AT+38、MAT+15、TEC+2、LUC+2	-	-	-	-	-	-	第18話:フリーバトル・街道
	双蛇の杖	AT+35、MAT+14	-	-	-	-	-	-	第17話:イベントで入手
	アヴィス	AT+80、MAT+25、TEC+5、LUC+5	-	-	-	-	-	-	第23話:護衛獣がバルレルの場合にイベントで入手
	ジェネレイター	AT+95、MAT+5、TEC+5、LUC+5	-	-	-	-	-	-	第23話:護衛獣がレオルドの場合にイベントで入手
防具	タートルメイル	DF+7	-	-	-	-	-	-	第6話:ミニゲーム「スクラッチカード」
	魔召のローブ	DF+7、MDF+7	-	-	-	-	-	-	第9話:フリーバトル・大平原
	ベイルドペイン	DF+15、MDF+2	-	-	-	-	-	-	第11話:イベントバトル
	プリティラビィ	DF+30、MDF+3、TEC+3、LUC+3	-	-	-	-	-	-	第18話:イベントバトル（お宝発見）
	エンジェルメイル	DF+37、MDF+1、TEC+1	-	-	-	-	-	-	第20話:イベントバトル
	邪甲冑	DF+49、LUC+5	-	-	-	-	-	-	第22話:ミニゲーム「はりきりフィッシング」
アクセサリ	石の指輪	DF+1	-	-	-	-	-	-	第0話:イベントバトル
	サングラス	MDF+1、TEC+1	700	-	-	-	-	暗闇無効	第1話:ショップ
	すすけた壺	MDF+1	1500	-	-	-	-	暗闇無効	第1話:フリーバトル・休憩所、第8話:ショップ
	小さな植木ばち	LUC+1	-	-	-	○	-	-	第1話:イベントバトル（1回目）
	トゲトゲオカリナ	TEC+2	-	-	-	-	○	-	第1話:イベントバトル（1回目）終了後、高級住宅街に移動する
	反省文	MDF+1	-	-	-	-	-	眠り無効	第1話:「思い出を振り返る」を選択する
	ブリキのゼンマイ	AT+1	-	○	-	-	-	-	第1話:イベントバトル（1回目）
	RMD400	TEC+1	1000	-	-	-	-	眠り無効	第2話:イベントバトル、第4話:ショップ
	鈴のお守り	TEC+1	1000	-	○	-	-	眠り無効	第2話:ショップ、ケイナ・カイナ初期装備
	防塵スカーフ	MDF+1	800	-	-	-	-	毒無効	第2話:ショップ
	赤い服の人形	MP+2	1300	-	-	○	-	-	第3話:イベントバトル（イオス戦、ゼルフィルド戦共通）、第5話:ショップ
	小悪魔のトランプ	MAT+1	-	-	-	○	-	-	第3話:フリーバトル・街道or休憩所
	幸運の指輪	LUC+2	-	-	-	-	-	魅了無効	第3話:イベントバトル終了後に「リューグと同じ意見さ」を選択
	護りの指輪	DF+2	-	-	-	-	○	-	第3話:イベントバトル終了後に「ロッカが正しいと思う」を選択
	オバケの絵本	MAT+1、MDF+1	-	-	-	-	-	-	第4話:フリーバトル・休憩所
	かんざし	AT+1	800	-	-	-	-	-	第4話:ショップ
	魔法の小箱	MAT+1、MDF+1	-	-	-	-	-	-	第4話:イベントバトル
	黄金紳士	MDF+1	-	○	-	-	-	暗闇無効	第5話:フリーバトル・流砂の谷
	カンテラ	MP+3	1500	-	-	-	-	暗闇無効	第5話:ショップ
	ニガウリかんざし	LUC+1	-	-	○	-	-	-	第5話:ミニゲーム「はりきりフィッシング」
	プロペラモーター	-	1500	○	-	-	-	眠り無効	第5話:イベントバトル、第7話:ショップ
	カミナリハンカチ	MDF+2	-	-	-	○	-	-	第6話:イベントバトル（イオス戦）、第8話:ショップ
	唐草のお守り	HP+2、DF+1	1800	-	-	-	-	毒無効	第6話:イベントバトル（ゼルフィルド戦）、第7話:ショップ
	獣のしっぽ	HP+3	-	-	-	-	○	-	第6話:フリーバトル・フロト湿原
	参考書	MAT+2、MDF+2	-	-	-	-	-	狂化無効	第6話:フリーバトル・フロト湿原
	骨のくし	-	3000	-	○	-	-	-	第6話:イベントバトル（ルヴァイド戦）、第9話:ショップ
	かわいいハンカチ	MDF+2、LUC+2	-	-	-	-	-	-	第7話:フリーバトル・銀沙の浜
	きれいな貝がら	-	2400	-	-	-	○	眠り・沈黙無効	第7話:イベントバトル、第9話:ショップ
	鉄鉱石	-	-	○	-	-	-	-	第7話:ミニゲーム「スクラッチカード」
	ミラクルリスト	TEC+2、LUC+2	-	-	-	-	-	-	第8話:ミニゲーム「からくり！ 拳法道場」
	名誉勲章	HP+5、MP+5	-	-	-	-	-	-	第8話:自由行動時に金の派閥本部へ移動する
	超小型着火装置	AT+1、MAT+1	4800	○	-	-	-	-	第9話:イベントバトル、第12話:ショップ
	虎じまの勾玉	-	-	-	○	-	-	石化・マヒ無効	第9話:ミニゲーム「はりきりフィッシング」
	パンチョ人形	DF+2	5000	-	-	○	-	-	第10話or13話:ショップ
	真っ青になる首輪	-	-	-	-	-	○	-	第10話:フリーバトル・平原or街道
	魔法の布	MDF+1	-	-	-	-	-	毒無効	第11話:フリーバトル・街道
	黒曜石のピアス	MP+5		-	-	○	-	魅了・狂化・沈黙無効	第12話:フリーバトル・スルゼン砦
	つがいのお札	-	-	-	○	-	○	-	第12話:フリーバトル・街道
	ネコの髪飾り	TEC+2、LUC+3	-	-	-	-	○	-	第12話:フリーバトル・街道
	異世界の懐中時計	-	-	-	-	-	-	眠り無効	第13話:夜会話（お祭り）でアメルを選び、「一緒にくじを引く」を選択（主人公・男の場合）
	きれいな植木ばち	-	-	-	-	○	○	-	第13話:イベントバトル
	高価な髪飾り	MDF+3	-	-	-	-	-	-	第13話:フリーバトル・スルゼン砦
	地獄のランプ	-	-	-	-	-	-	眠り無効	第13話:ミニゲーム「スクラッチカード」
	時計塔の置物	-	-	-	-	-	-	眠り無効	第13話:夜会話（お祭り）でアメルを選び、「1人でくじを引く」を選択
	ぬいぐるみ	DF+1	-	-	-	-	-	-	第13話:夜会話（お祭り）でアメルを選び、「一緒にくじを引く」を選択（主人公・女の場合）
	蛇の化石	MDF+1	-	-	-	-	○	-	第13話:フリーバトル・スルゼン砦
	包丁	AT+2、TEC+3	-	-	-	-	-	-	第13話:護衛獣がレシィの場合に夜会話（お祭り）でレシィを選び、「好きなものを選ばせる」を選択
	虎じまのお守り	HP+5、AT+3	7000	-	○	-	○	-	第14話:イベントバトル、第16話:ショップ
	不思議な壺	LUC+5	-	-	-	-	-	毒・マヒ・暗闇無効	第14話:イベントバトル（お宝発見）
	魔除けの鈴	MDF+3、LUC+1	-	-	○	-	-	魅了・狂化無効	第14話:フリーバトル・ローウェン砦
	ミイラテープ	HP+10	-	-	-	○	-	毒・マヒ無効	第14話:ミニゲーム「からくり！ 拳法道場」
	剣術の教本	TEC+4	-	-	-	-	-	魅了・眠り無効	第15話:ミニゲーム「ケーキ屋さんでアルバイト」
	五寸釘	-	7000	○	○	-	-	マヒ・暗闇・沈黙無効	第15話イベントバトル（お宝発見）、第17話:ショップ
	スーパーボルト	DF+3、MDF+3	-	○	-	-	-	-	第15話:フリーバトル・フロト湿原
	ガマの巻物	-	10000	-	○	○	○	毒・マヒ・暗闇・沈黙無効	第17話:イベントバトル（お宝発見）、第19話:イベントバトル（シオン初期装備・非仲間時の場合）、第20話:ショップ
	ゴージャスリング	LUC+5	-	-	-	-	-	眠り無効	第17話:フリーバトル・フロト湿原
	びっくり箱	LUC+4	-	-	-	-	-	眠り無効	第17話:ミニゲーム「スクラッチカード」orフリーバトル・ローウェン砦
	魔水晶	MAT+3、MDF+3	-	-	-	-	-	-	第17話:イベントバトル
	予言書666	MAT+4、MDF+4	-	-	-	○	-	-	第17話:フリーバトル・フロト湿原
	緑玉の腕輪	MDF+3	-	-	-	-	-	沈黙無効	第17話:イベントで入手
	牙の首飾り	-	-	-	-	-	○	石化無効	第18話:ミニゲーム「はりきりフィッシング」
	宇宙からの石版	-	60000	-	-	-	-	全ステータス異常無効	第19話:イベントバトル、第22話:ショップ
	聖獣の角	HP+3、MP+3、LUC+3	-	-	-	○	○	-	第19話:フリーバトル・フロト湿原
	百科事典	MAT+5、MDF+5	-	-	-	-	-	魅了・狂化・眠り無効	第19話:ミニゲーム「スクラッチカード」
	ステラエンジン	MP+5、MAT+3、MDF+3	-	○	-	-	-	-	第20話:フリーバトル・ローウェン砦
	封呪札	MDF+5	-	-	○	-	-	魅了・狂化無効	第20話:フリーバトル・街道
	ペット手帳	DF+2、MDF+2	-	-	-	○	○	-	第20話:フリーバトル・ローウェン砦
	剣竜の牙	MAT+5、MDF+5	-	-	○	○	-	-	第21話 :イベントバトル
	コマイヌのお守り	MDF+5	-	-	○	○	-	-	第21話:フリーバトル・ローウェン砦
	荒天華玉	AT+5、MAT+5	-	-	○	-	-	-	第22話:フリーバトル・スルゼン砦
	希望の小箱	全パラメータ+2	-	-	-	-	-	-	第23話:特定の条件を満たしていればイベントで入手、無限界廊・2階層の回門の間でのバトル
	ニギミタマ	全パラメータ+5	-	-	-	-	-	全ステータス異常無効	第23話:護衛獣がハサハの場合にイベントで入手
	猛き角笛	-	-	○	○	○	○	全ステータス異常無効	第23話:護衛獣がレシィの場合にイベントで入手
	武鉱石	AT+3、DF+3	-	-	-	-	-	-	無限界廊・1階層の機界でのバトル
	ウィルスキラー	-	-	-	-	-	-	全ステータス異常無効	無限界廊・2階層の機界でのバトル
	戦妃のネックレス	-	-	○	○	○	○	-	無限界廊・2階層の回門の間でのバトル（お宝発見）
	呼び声の書	HP+20、MP+20	-	○	○	○	○	-	無限界廊・2階層の回門の間でのバトル
	黄金銃士	MAT+5	-	○	-	-	-	-	無限界廊・3階層の機界でのバトル
	古代の王冠	MAT+5、MDF+5	-	○	○	○	○	-	無限界廊・3階層の霊界でのバトル
	ソードストーン	AT+5、TEC+5	-	-	-	-	-	-	無限界廊・3階層の幻獣界でのバトル
	鳥獣の羽	TEC+5、LUC+5	-	-	○	-	○	-	無限界廊・3階層の幻獣界でのバトル
	無線機	-	-	○	○	○	○	-	無限界廊・3階層の回門の間でのバトル



まんが／高知県　如月りゅうすさん

全101アイテムの召喚作成パターンを完全網羅!!

下の表は、各種サモナイト石と召喚作成に利用できるアイテムの合成結果をまとめたもの。表は、縦軸の特定アイテムと横軸のサモナイト石を掛け合わせる形式で表記。結果は、■色の部分が召喚術（デフォルト名）、そのほかは武器と防具の名称、アニメ設定画と設定イラストの番号、HPやMPの回復、×がダメージ（ハズレ）となっている。P.234の表と併用して、新しいアイテムを手に入れたらこの表で合成後の結果を調べるようにクセづけよう。とくに、戦闘での要となる召喚術の作成パターンは入念にチェックすること。必要なぶんだけ作れるように、サモナイト石もたくさん用意しておこう。また、各属性のオススメ召喚術をいくつかピックアップしているので、それらの召喚術を優先的に作っていくといい。

各属性のオススメ召喚術をピックアップ!!

機属性

序盤で作れる召喚術が限られてしまうのが難点だが、召喚術そのものは効果が高いわりに消費MPが少なくて便利。序盤はベズソウ、中盤以降はとらわれの機兵とオペレイクスをメインに使おう。フレイムナイトは、ATアップ専用として戦士タイプのユニットに装備させると吉。

- ベズソウ
- フレイムナイト
- とらわれの機兵
- オペレイクス

鬼属性

序盤はステータス異常系の召喚術が多く、威力重視の召喚術が作れるのは中盤から。とくに、遠異　近異と鬼神将ガイエンの威力は抜群で、この属性の魔法タイプのユニットには必ず装備させること。効果範囲が広いものでは、ひな&シロトトと鬼龍ミカヅチがもっとも使いやすい。

- 遠異・近異
- 鬼神将ガイエン
- ひな&シロトト
- 鬼龍ミカヅチ

霊属性

回復系の召喚術が多い霊属性。そのなかでも便利なのが、聖母プラーマと天使エルエルの2つだ。数少ない攻撃系の召喚術では、ダメージ+暗闇効果が便利なブラックラックが一番使いやすい。レヴァティーンは威力こそ最強クラスだが、消費MPが大きいので使いどころに注意。

- 聖母プラーマ
- ブラックラック
- 天使エルエル
- レヴァティーン

獣属性

ローレライは、消費MPが少ないわりに効果が高いので、攻撃系なら序盤戦はコレ1つでOK。シルヴァーナは威力と消費MPのバランスがよく、終盤戦まで通用する。それ以上の強力な召喚術で、単体攻撃ならミミエット、広範囲攻撃ならエイビスがいいだろう。

- ローレライ
- シルヴァーナ
- ミミエット
- エイビス

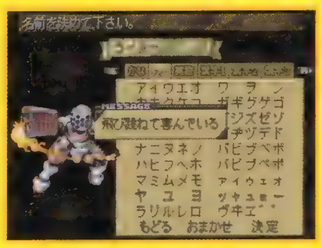
無属性

無属性は、どのキャラでも装備できるのが最大の利点。攻撃系ではロックマテリアルとダークブリンガーが使いやすい。勇士の石像と反魔の水晶は、マップ上に特殊な効果を持つ障害物を出現させる。どちらも使い方しだいで役に立つので、1～2人に装備させておきたい。

- ロックマテリアル
- ダークブリンガー
- 勇士の石像
- 反魔の水晶

POINT 1 召喚獣の名前にある文字を入れると…

下の表にある10種類の召喚獣は、名前のなかに特定の文字を入れることで、さまざまなメリット／デメリットが発生する。召喚獣の名前は、初めて作成したときに変更できるほか、メイメイのお店で「清酒　龍殺し」1個と交換で変更可能。なお、シルヴァーナは、表にある文字以外にすると能力がダウン、プチデビルの場合はデメリットが発生するので、表にある文字を絶対に使わないこと。



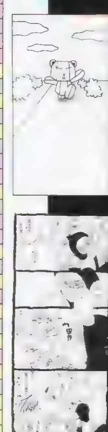
▶このメッセージが表示されたらメリットが発生したという証拠。

特殊文字による効果

デフォルト名	特殊条件文字	効果
ゴレム	鋼	消費MP減少
フレイムナイト	ライター	威力上昇
アーマーチャンプ	メタル	消費MP減少
鬼龍ミカヅチ	天	消費MP減少
プチデビル	ミニ	威力減少
ローレライ	水	威力上昇
シルヴァーナ	シルヴァーナ	威力上昇
エイビス	水	威力上昇
希望のダイス	フォーチュン	消費MP減少
勇士の石像	パンチョ	消費MP減少

召喚作成リスト

アイテム名	サモナイト石・属性				
	機	鬼	霊	獣	無
RMD400	ビビアロイド	竹刀	アニメ設定画13	HP回復	錆びた剣
アヴィス（★）	×	×	レヴァティーン	HP回復	設定イラスト07
赤い服の人形	錆びた剣	ムジナ	ルニア	テテ	×
荒天華玉	×	荒天闘具	HP回復	HP回復	ガイアマテリアル
石の指輪	×	竹刀	HP回復	HP回復	ロックマテリアル
異世界の懐中時計	アーマーチャンプ	×	HP回復	HP回復	メタルロッド
ウィルスキラー	ダウンスパイラル	無双刀	デスロッド	HP回復	絶対勇者剣
宇宙からの石版	星空の機神	×	HP回復	HP回復	ガイアマテリアル
エクトブラスター（★）	とらわれの機兵	がしゃどくろ	ボワ	HP回復	ペーパーナイフ
エンジェルメイル（★）	アーマーチャンプ	×	天使エルエル	トライクルセイズ	シャインセイバー
黄金銃士	デストロイザ	×	ゼノバイン99	HP回復	黄金銃
黄金紳士	ディアブロ	クロ	プチデビル	アニメ設定画03	マカタのドリル
オバケの絵本	ビビアロイド	ミョージン	ポワソ	HP回復	×
ガトリングス（★）	ボクス	シシコマ	プチデビル	HP回復	ブレストシェル
ガマの巻物	アニメ設定画60	ジライヤ	HP回復	HP回復	×
カミナリハンカチ	ライザー	×	タケシー	アニメ設定画58	×
唐草のお守り	×	シシコマ	ポワソ	スワンプ	アニメ設定画47
かわいいハンカチ	ライザー	クロ	ポワソ	テテ	ロックマテリアル
かんざし	×	スイセンオリ	ちゃんちゃんこ	アニメ設定画07	竹刀
カンテラ	ディアブロ	スイセンオリ	ボワ	アニメ設定画31	ペーパーナイフ
機械鉄甲（★）	星空の機神	×	パラ・ダリオ	アニメ設定画24	×
牙の首飾り	×	×	アニメ設定画22	フラップイヤー	×
希望の小箱	シュバルツ00	ケゴンホウセン	希望のローブ	ベストハーベスト	希望のメイル
きれいな植木ばち	アニメ設定画17	×	ルニア	ドライアード	×
きれいな貝がら	錆びた剣	ナガレ	ハッピーナイフ	ローレライ	×
きんぴか剣（★）	フレイムナイト	オニマル	HP回復	アニメ設定画51	シャインセイバー
獣のしっぽ	錆びた剣	クロ	リプシー	ヒポス&タマス	×
剣術の教本	×	鬼神将ガイエン	天兵	アニメ設定画26	ダークブリンガー
剣竜の牙	×	×	HP回復	ゲルニカ	火竜のナギナタ
小悪魔のトランプ	ベズソウ	アニメ設定画27	プチデビル	HP回復	ペーパーナイフ
幸運の指輪	×	設定イラスト13	リプシー	テテ	ロックマテリアル
高価な髪飾り	×	×	アニメ設定画14	ペトラミア	シャインセイバー
ゴージャスリング	星空の機神	金剛鬼	聖母プラーマ	ミミエット	シャインセイバー
コガラスマル（★）	×	クロ	リプシー	アニメ設定画25	×
黒曜石のピアス	ゴレム	ムジナ	ブラックラック	HP回復	黒き刃
五寸釘	オペレイクス	ノロイ	パラ　ダリオ	HP回復	ダークブリンガー
古代の王冠	×	鬼一法眼弓	流星苦無	獣王のツメ	覇王の鎧
コマイヌノお守り	アーマーチャンプ	ひな&シロトト	聖母プラーマ	フラップイヤー	シャインセイバー
サングラス	錆びた剣	ムジナ	HP回復	HP回復	錆びた剣
参考書	ベズソウ	竹刀	タケシー	HP回復	ペーパーナイフ
ジェネレイター（★）	機竜ゼルゼノン	×	HP回復	HP回復	設定イラスト05
地獄のランプ	スクリーマ	遠異　近異	メタルロッド	コーマクラッシュ	×
邪甲冑（★）	とらわれの機兵	鬼願法師	ツヴァイレライ	HP回復	ダークブリンガー
修験刀（★）	ウィンゲイル	オオアカ切断虫	ボワ	アニメ設定画33	琴乱長弓
スーパーボルト	オペレイクス	×	タケシー	プニム	シャインセイバー
すすけた壺	ライザー	ムジナ	リプシー	HP回復	ロックマテリアル
鈴のお守り	ライザー	ミョージン	リプシー	HP回復	設定イラスト11
ステラエンジン	ヘキサアームズ	竹刀	聖母プラーマ	HP回復	ステラストライク
聖獣の角	×	ミョージン	HP回復	フラップイヤー	シャインセイバー
戦妃のネックレス	×	神破天荒	ヴァルキリー	獣妃のツメ	×
双蛇の杖（★）	×	×	HP回復	ペトラミア	蒼蛇の武具
ソードストーン	ソウルブレイカー	絶陰剣	クリスダガー	HP回復	ピリオン　デス
ダーグレイター（★）	とらわれの機兵	ムジナ	アニメ設定画56	HP回復	ダークブリンガー
タートルメイル（★）	錆びた剣	ナガレ	アニメ設定画15	スワンプ	×
猛き角笛	×	×	HP回復	エイビス	設定イラスト08
小さな植木ばち	×	竹刀	リプシー	HP回復	アニメ設定画05
超小型着火装置	フレイムナイト	火林刀	ポワソ	アニメ設定画23	メリケンサック
鳥獣の羽	×	アイオーン	HP回復	アルジュナの弓	×
つがいのお札	錆びた剣	遠異・近異	HP回復	ヒポス&タマス	アニメ設定画35
鉄鉱石	ゴレム	琴乱長弓	ハッピーナイフ	ブレストシェル	スレッショルド
時計塔の置物	錆びた剣	×	HP回復	HP回復	シャインセイバー
トゲトゲオカリナ	ベズソウ	×	HP回復	テテ	アニメ設定画49
虎じまのお守り	錆びた剣	金剛鬼	アニメ設定画37	エールキティ	ペーパーナイフ
虎じまの勾玉	ディアブロ	オニマル	アニメ設定画21	タイガベーゼ	タイガベーゼ
ニガウリかんざし	ビビアロイド	ナガレ	ちゃんちゃんこ	HP回復	竹刀
ニギミタマ	×	鬼龍ミカヅチ	HP回復	HP回復	設定イラスト06
ぬいぐるみ	×	遠異・近異	HP回復	プニム	×
ネコの髪飾り	×	アニメ設定画19	グリムゥ	エールキティ	×
ねこワンド（★）	アニメ設定画39	×	HP回復	トライクルセイズ	ペーパーナイフ
反省文	アニメ設定画09	竹刀	HP回復	HP回復	ロックマテリアル
パンチョ人形	×	×	HP回復	HP回復	勇士の石像
びっくり箱	×	×	ペーパーナイフ	スライムポット	希望のダイス
百科事典	×	アニメ設定画20	天使エルエル	HP回復	希望のダイス
封呪札	錆びた剣	鬼願法師	HP回復	スライムポット	ペーパーナイフ
武鉱石	エクストニール	巨人の剣	ラハット	HP回復	ガイアマテリアル
不思議な壺	スクリーマ	オニマル	ブラックラック	スライムポット	ダークブリンガー
ブリキのゼンマイ	ライザー	竹刀	ペーパーナイフ	HP回復	アニメ設定画01
プリティラビィ（★）	ライザー	遠異　近異	グリムゥ	ミミエット	×
プロペラモーター	ウィンゲイル	竹刀	HP回復	HP回復	マカタのドリル
ベイルドペイン（★）	アーマーチャンプ	竹刀	黒曜の杖	HP回復	錆びた剣
ペット手帳	ボクス	シシコマ	タケシー	ペンタくん	×
蛇の化石	錆びた剣	×	がしゃどくろ	ペトラミア	蒼蛇の武具
ヘブンズセイバー（★）	とらわれの機兵	オニマル	天兵	HP回復	シャインセイバー
防塵スカーフ	アニメ設定画10	×	ペーパーナイフ	HP回復	ロックマテリアル
包丁	スクリーマ	×	HP回復	コーマクラッシュ	黒き刃
骨のくし	錆びた剣	がしゃどくろ	プチデビル	HP回復	カラボタン
魔召のローブ（★）	ゴレム	ナガレ	グリムゥ	スワンプ	ロックマテリアル
魔水晶	アーマーチャンプ	アニメ設定画54	アニメ設定画52	HP回復	反魔の水晶
真っ青になる首輪	ボクス	オニマル	HP回復	プニム	メリケンサック
魔法の小箱	ベズソウ	ミョージン	ルニア	テテ	石細工の土台
魔法の布	スピットファ17	エドムラサキ	ちゃんちゃんこ	タイガベーゼ	レザーコート
護りの指輪	設定イラスト12	ミョージン	リプシー	HP回復	ロックマテリアル
魔除けの鈴	アーマーチャンプ	金剛鬼	HP回復	HP回復	ペーパーナイフ
ミイラテープ	錆びた剣	ラセツ	パラ・ダリオ	HP回復	×
ミラクルリスト	マジックハンド	がしゃどくろ	タケシー	スワンプ	メリケンサック
無線機	機竜ゼルゼノン	鬼龍ミカヅチ	レヴァティーン	エイビス	ガイアマテリアル
名誉勲章	ゴレム	火林刀	黒曜の杖	ローレライ	ブレストシェル
予言書666	デスペリオン	ノロイ	魔臣ガルマザリア	ペトラミア	デビルボーダ
呼び声の書	×	×	アシュタル	×	×
緑玉の腕輪	ベズソウ	×	聖母プラーマ	プニム	ペーパーナイフ
六角棒（★）	オペレイクス	鬼願法師	天兵	スライムポット	蒼蛇の武具



まんが／高知県　如月りゅうすさん

PS S・RPG

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

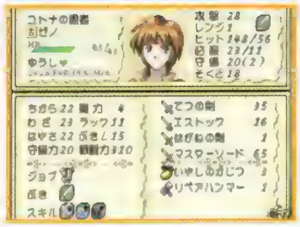
▶2001年8月24日
▶エンターブレイン
▶¥6,800
▶MC（3ブロック）

エンディングまでの簡易チャート 仲間になる全ユニットデータを 完全公開!!

リーヴェ公国の若き公子リュナンが、祖国を奪還するため、そしてリーベリア大陸の平和のためにゾーア帝国と戦いを繰り広げる大作S・RPG『ティアリングサーガ』。ここでは、仲間の加入条件、イベントの発生条件、それに全ユニットの成長率に関するデータを完全公開！　発売直後の攻略記事では掲載できなかった終盤の戦いと、そこで仲間になるユニットも残らずフォローする。さらに、条件の厳しいレティーナを仲間にする方法も全イベントを網羅してお届けしよう。



◀会話することで仲間になるユニットもいる。逃さないように！



◀成長率のよいユニットを育てれば、戦いがラクになるだろう。

仲間になるユニット、発生イベントを完全網羅！　MAP1から40までの簡易チャートを大公開!!

ＭＡＰ1から40までに仲間になるユニットと、各マップに用意されている主要イベントの発生条件を簡易チャートで一挙掲載。これを確認しながらプレイしていけば、仲間＆イベントはカンペキ！　壮大なスケールの物語を存分に満喫することができるだろう。またＭＡＰ8～9、ＭＡＰ23～24、それにＭＡＰ30～31の間に行うことになる2部隊編成に関しては、Ｐ.239で詳しく解説している。そちらを参考にしてバランスよく2つの部隊を編成していこう。

チャートの見方
■仲間　新たに加わるユニット　■イベント　特殊なキャライベント（「×」は2人のユニットの会話、「→民家」は指定したユニットが民家を訪れることを表す）
■INTERVAL　マップ間の移動中に発生するイベント、入手アイテム、新たに加わるユニットをフォロー　■ONE POINT　押さえておきたい部分を解説

ゲームスタート

MAP1 ウエルト上陸（ソラの港）　リュナン軍

仲間	リュナン、クライス、アーキス、ガロ、サーシャ、ケイト	
イベント	リュナン×サーシャ	サーシャとケイトが仲間になる

ONE POINT: 港と陸地をつなぐ跳ね橋は5ターン目に下りる。それまでにすべての民家を訪ねておくのがよいだろう。そしてリュナンを橋の手前に待機させ、跳ね橋が下りると同時に上陸し、目の前にいるサーシャに話しかけるのだ。ここではサーシャが死亡するとゲームオーバーなので、仲間にしたら後方に避難させること。

INTERVAL MAP1～2

ヴェルジェに移動するとリー、エゼキエル、ナロン、ルカの4人の中から1人を選ぶイベントが発生する。ここでは、その後にまもりの杖が入手できるリーを選ぶのがオススメ。買い物はマップ2クリア後に行うのがよいだろう。

仲間	リー、エゼキエル、ナロン、ルカ（このうち1人）

MAP2 山賊討伐（トーラス村）　リュナン軍

仲間	ラフィン、エステル、エンテ、バーツ、ジュリア、プラム	
イベント	アーキス×エステル	アーキスに支援効果がつく
	リュナン×エンテ	エンテに支援効果がつく
	リュナン×ジュリア	会話イベント
	エンテ→民家	プラムが仲間になる
	バーツ×プラム	会話イベント

ONE POINT: バーツがプラムの家を訪れるとポールアクス、村長の家を訪れるときんかのふくろが手に入る。エンテがプラムの家を訪れるとプラムが仲間になり、村長の家を訪れるといやしのかじつを入手。プラムが村長の家を訪れるとランのてかがみが手に入る。各家は、この順番に訪れないと扉が閉じて入れなくなるので注意。

INTERVAL MAP2～3

リーとプラムを仲間にしていれば、まもりの杖が入手できる。また、ヴェルジェでは軍資金10000Gがもらえる。

MAP3 遭遇戦（ソラの港）　リュナン軍

イベント	リュナン→民家	ナルサスとの会話イベント

ONE POINT: 戦闘開始時、出撃させたメンバーによって会話イベント発生。その組み合わせは、ラフィン×サーシャ、ケイト×サーシャ、クライス×アーキス×エステル、プラム×バーツ、ジュリア×ガロだ。リュナンが民家でナルサスと出会ってないと、のちのマップでメル、ロジャー、バド、リシュエルが仲間にならなくなる。

MAP4 悲しき戦士たち（グラムの森）　リュナン軍

仲間	マーテル、ラケル、ヴェガ	
イベント	サーシャ×マーテル	双方に支援効果がつく
	ジュリア×ヴェガ	ヴェガが仲間になる
	サーシャ→民家	ラケルが仲間になる
	ラフィン×ロジャー	戦闘をすると会話イベント

ONE POINT: マップ北西にある民家にルカが訪れるとてゆみ（必殺値+30）を入手。サーシャが訪れるとラケルが仲間になる。ヴェガとジュリアの会話は、ヴェガから接近されても発生。ロジャーは女性ユニットを攻撃しないので、女性ユニットで進路をふさごう。ロジャーとメルを倒さないように拠点を制圧すること。

MAP5 伝説の彼方に（マルス神殿）　リュナン軍

仲間	マルジュ、ジーク	
イベント	リュナン×ジーク	ジークが仲間になる
	エンテ×マルジュ	マルジュが仲間になる

ONE POINT: ジークとリュナンの会話は、リュナンで接近しても、ジークに接近されても発生する。エンテをマルジュに接近させるときは、敵の攻撃範囲に入らないようにすること。ボスのダゴンはブラックホールの魔法を偶数ターンのみ使用する。ダゴンを倒すときは奇数ターンに近づき、次のターンでトドメを刺そう。

MAP6 渡河作戦（ウエルト大橋）　リュナン軍

仲間	ノートン、メル	
イベント	サーシャ×ノートン	ノートンが仲間になる
	リュナン×メル	会話イベント
	サーシャ×メル	天馬の笛を入手
	マルジュ×メル	会話イベント

ONE POINT: 3つの場所に分断されて配置される。3ターン経過後に出現するノートンを仲間にするため、サーシャは出撃ユニットの編成欄の2か3番目に設定。中州の西と東のユニットはそのまま南へ、北のユニットは敵増援を迎撃する。マップ2でリュナンとナルサスのイベントを発生させていると2ターン目にメルが南東に登場。

MAP7 王都解放（ウエルト王宮）　リュナン軍

仲間	トムス、ロジャー	
イベント	バーツ×トムス	トムスが仲間になる
	メル×ロジャー	ロジャーが仲間になる
	リュナン×ロジャー	会話イベント

ONE POINT: トムスはマップ北東にいる。すぐ会話できるように、バーツを出撃ユニットの編成欄の2番目か4番目に設定しよう。マップ4でロジャーを倒さずにクリアしていれば、10ターン目に南西から敵増援とともに出現する。ノートンやトムスで防御ラインを作り、間接攻撃で周囲の敵の数を減らしてからメルで話しかけよう。

MAP8 聖竜ネウロン（イスラ島）　リュナン軍

仲間	カトリ、ゼノ、ユニ	
イベント	リュナン×ゼノ	会話イベント
	ゼノ×カトリ	会話イベント

ONE POINT: このマップで宝箱を開けられるのはユニだけ。ゾンビに注意しながら移動させ、1つずつ入手していこう。敵増援の海賊は5～8の4ターンにわたって海岸に上陸する。そのほか敵増援のゾンビやグレイスマミーは9～12ターンにマップ南東に出現する。事前にユニットを移動させ、出現と同時に撃破しよう。

2部隊編成（1回目） 1回目の2部隊編成を実行。その後、リュナン軍を操作して戦っていくことになる。

INTERVAL MAP8～9

リュナン軍をマールの港に移動させるとイベントが発生し、自動的にメリエルが仲間になる。マールの港には武器屋と道具屋があるが、マップ10で飛竜の笛を購入（チャートのマップ9＆10を参照）する場合は、お金を使いすぎないように！

仲間	メリエル

MAP9 二つの道（セネー海岸）　リュナン軍

仲間	ナルサス（戦闘終了後に離脱）	
イベント	リュナン×ナルサス	ナルサスが仲間になる

ONE POINT: まずはナルサスの救出に全力を傾けること。ナルサスを救出したら、その初期位置から右に2マス移動して待機し、ギルドのカギを拾う。戦闘終了後、ナルサスが抜けて所持金が半分になる。マップ10で飛竜の笛を買うため、クリア時にきんかのふくろを3～4個か、10000Gが残るようにしておこう。なおマップ北西の民家は秘密の店だが、お金を節約するため見送るのも手だ。

MAP10 自由と正義（自由都市セネー）　リュナン軍

仲間	シャロン、ビルフォード、ミンツ（※1）、レニー（※2）	
イベント	ラフィン×シャロン	シャロンが仲間になる
	シャロン×ビルフォード	ビルフォードが仲間になる
	プラム→民家	プラムが誘拐される

ONE POINT: ミンツは4ターン目に動きだし、マップ南東の砦に向かう。その行動を妨げると10ターン目にレニーが処刑されてしまうので、北への進撃は後回し。まずはシャロンとビルフォードを仲間に加え（説得しない場合も、倒さなければクリア後仲間に）、街の傭兵軍団を撃破。プラムで宿屋を訪ね、誘拐イベントを発生させる。さらに秘密の道具屋で、飛竜の笛（10000G）を購入可能。

【※1】ミンツが砦に入れば、クリア後に仲間になる。
【※2】9ターン以前に砦を制圧すると仲間に。ただしマップ17で仲間にするのがベスト。

INTERVAL フリー移動

レティーナ狙いなら王宮でエゼキエルを選択。セネー海岸でのイベントで「ふーん」の会話を選ぶとイベントが継続する。

仲間	ホームズ、シゲン、ライネル

フリー移動時に発生するイベント

場所	必要キャラ	内容
ソラの港	ゼノ+カトリ	ゼノの生い立ちが明らかになる
ヴェルジェ	エゼキエル	エレットとレティーナが登場
ヴェルジェ	クライス+アーキス	レティーナとクライスの出会い
グラムの森	ホームズ+シゲン+ゼノ	ホームズの過去の一部が判明!
マルス神殿	メル+ロジャー	☆まりょくの杖を入手
ウエルト大橋	ホームズ+サーシャ	戦闘前の会話イベント
ウエルト王宮	サーシャ、ケイト、ラフィン、ノートン（上記のいずれか）	ライネル、リー、エゼキエル、ナロン、ルカのうち、最初に選ばなかった1人を仲間にできる
マルス神殿	マルジュ	☆シルフィードを入手
マールの港	クリシーヌ+ヴェガ	2人の過去の因縁が明らかに!
マールの港	ホームズ+クリシーヌ	彼女の昔話（ヴェガは不必要）
マール王宮	ホームズ+ゼノ	ゼノとティーエ王女が似てる!?
セネー海岸	クリシーヌ+シゲン+ヴェガ	クリシーヌから殺しの依頼が…
リグリア砦	マーテル+カトリ+フラウ	カトリの正体は?
リグリア砦	リーリエ+ユニ	☆ちからの杖を入手

MAP11 レダの魔道士（トーラス洞窟）　ホームズ隊

仲間	サムソン、エリシャ	
イベント	サムソン×エリシャ	会話イベント

ONE POINT: サムソンを動かしてしまうと、のちに出現する敵増援に包囲されてピンチに陥る。牢屋の前から動かさず反撃に徹し、味方の到着を待とう。敵増援は4～6ターンの計3回にわたって各地に出現する。ちょうど通路を移動中に遭遇することになるので、分断されないように敵を撃破しながら前進していくこと。



まんが／埼玉県　福栄さん

MAP12 ブラードの少年（マルスの港） ホームズ隊

仲　間	アトロム

ONE POINT: まずアトロムをマップ南に移動させ、ホームズ隊のユニットで保護。それと同時に防御ラインを築き、敵の攻撃に備えよう。ドルクが持っているスケルトンの杖は、ユニで攻撃すれば盗むことが可能。クリア後は道具屋で、はしのカギを最低1個は買っておこう。

MAP13 セネーの海蛇（セネー海西岸） ホームズ隊

仲　間	クリシーヌ、メルヘン（戦闘終了後）	
イベント	敵船に乗り移る	クリシーヌが仲間になる

ONE POINT: 敵船に乗り移るとイベントが発生し、クリシーヌがピンチに陥る。まずはこちらの船に乗り込んでくる敵を倒し、敵の数を減らしてから乗り移ること。マップ北西にいるきとうしは、ペガサスナイトで撃破することが可能。倒せばハーピィの杖が手に入る。

MAP14 勇者ホームズ（オークスの街） ホームズ隊

イベント	ホームズorバーツ→宿屋	プラムが復帰
	クリシーヌ×シゲン×ヴェガ	2人が決闘する

ONE POINT: マップ10でプラムが誘拐されている場合、闘技場の近くの民家をバーツかホームズで訪れれば救出可能。決闘イベントは、マップ10以降のフリー移動中に発生するイベントで「ふーん」の会話を選び、この戦いにシゲン、ヴェガ、クリシーヌを出撃させると発生する。

INTERVAL MAP14〜15

マップ14クリア後にもらえる宝箱の中身は、下記のとおり。番号は、一番左上の宝箱が①、そこから右に②、③、④……、そして一番右下が㉘となっている。クラスチェンジアイテムの②、⑰、㉓は、ぜひ入手しておきたいところ。

きんかのふくろ	きんかのふくろ
せいじゃのあかし	POWプラス
MAGプラス	ナイトのあかし
きんかのふくろ	AGIプラス
アーマーキラー	SKLプラス
リピータボウ	きんかのふくろ
DEFプラス	きんかのふくろ
きんかのふくろ	きんかのふくろ
とおいやしの杖	ゆうしゃのあかし
きんかのふくろ	★エリクサー
WLVプラス	はがねのたて
きんかのふくろ	きんかのふくろ
まほうのたて	ヘルファイアー
LUKプラス	MHPプラス

MAP15 オアシスの街（ブラード） ホームズ隊

仲　間	フラウ、サン、リーリエ	
イベント	マーテル×フラウ	フラウが仲間になる
	フラウ×サン	サンが仲間になる
	アトロム→教会	リーリエが仲間になる

ONE POINT: フラウとサンは、倒さずにマップをクリアするか会話イベントを発生させれば仲間になる。リーリエのいる教会を訪れるのは、戦闘クリア後でもＯＫ。教会へはワールドマップからでも行けるので、クリアを優先させること。なお賭博場での勝率はユニットの運の能力値が影響。運が高いほど勝率も上がる。

MAP16 闇の魔獣（メーメル山） ホームズ隊

ONE POINT: 宝箱への隠し通路は、戦闘マップでセレクトボタンを押してマップを表示すれば確認できる。ボスのアークオーブスは飛系なので、弓がとくに有効。ホームズのロングボウでダメージを与えていこう。なおアークオーブスは★エリクサーを所持しているため1度だけ復活する。2回撃破するまで絶対に油断するな！

MAP17 草原の勇者（セルバ草原） リュナン軍

仲　間	レニー（マップ10で仲間にしていない場合）	
イベント	ミンツ→民家	レニーが仲間になる

ONE POINT: マップ10でミンツがレニーを救出していれば、このマップで仲間になる。民家で手に入るサンダーソードはレオンハートに渡せないので、そのままもらっておこう。敵増援は5〜9ターンの5回にわたり馬賊、11ターン目に聖竜ラキスがマップ北に出現する。ラキスは倒せないので、砦を制圧してクリアすること。

INTERVAL MAP17〜18

戦闘終了後、自動的にシロウが仲間になる。そのほかリュナン軍にマルジュがいれば、自由都市セネーに移動したときに☆リーヴェの聖書が手に入る。☆リーヴェの聖書は、レベルアップ時の魔力や技の成長率を上げる貴重なアイテムだ。

仲　間	シロウ

まんが／福島県　ぜんまいクンさん

MAP18 黒い森（バルト要塞） リュナン軍

イベント	ミンツ→民家	再移動の書を入手

ONE POINT: 30ターンが経過するか、バルバロッサを撃破すると自爆イベントが発生。マホバ、きとうし、そして召喚されたモンスター以外の敵ユニットがすべて消滅する。戦力が整っていたら進撃、まだ未熟だったら無理に攻めずに、30ターンを耐え忍ぼう。ジークを育てていれば、壁越しに大半の敵を撃破できるのでラクに戦える。

MAP19 巡り会い（サリアの村） リュナン軍

仲　間	ロファール	
イベント	リュナンorサーシャ×ロファール	ロファールが仲間になる
	サーシャ×ロファール	サーシャの運の能力+3

ONE POINT: ガーゴイルやオーガは、低確率だがレアアイテムを落とす。わざと敵に召喚させ、地道に倒していこう。リュナンとロファールを会話させると、☆マインスターが入手できる。魔物系に特効のある強力な武器なので、必ず手に入れて戦いに活用していこう。

INTERVAL MAP19〜20

ホームズ隊に切り替わり、リグリア砦→エリアル山→エリアル洞窟南→エリアル洞窟北の4つの場所で遭遇戦を行うことになる。エリアル洞窟以降はフリー移動ができなくなるので、アイテムが不足していたら先に進む前に補充しておこう。

MAP20 辺境の戦い（レダの谷） ホームズ隊

ONE POINT: ここではアークオーブスが守るきおくの杖を入手するチームと、拠点を制圧するチームに分かれて行動しよう。敵増援のガーゴイルは5〜15ターンまでの11回にわたって出現する。ガーゴイルは、速さの能力値が高いため、速さの低いユニットだと攻撃を2回受ける。能力値の高いユニットで戦っていくこと。

MAP21 魔竜クラニオン（レダの古城） ホームズ隊

イベント	ホームズ×リチャード	会話イベント
	サン×シルヴァ	会話イベント
	エリシャ×アフリード	☆シルフィードを入手
	フラウ×ヴェーヌ	会話イベント
	マーテル×ヴェーヌ	会話イベント
	ラフィン×レシエ	会話イベント
	サムソン×テムジン	会話イベント
	サムソン×カティナ	マスターアクスを入手

ONE POINT: 撃破するか5ターンが過ぎるとクラニオンは撤退。それと同時に敵増援がマップ南西、北、東に出現する。クラニオンを倒すのは非常に困難なので、カトリを変身させて対処しよう。また6ターン目には味方増援がマップ南西に登場する。2つのアイテムは、会話イベントを発生させてから入手すること。先に入手してしまうと敵が全滅した時点でクリアになってしまうので注意！

MAP22 老将ザカリア（ブラード） ホームズ隊

仲　間	レオンハート、ザカリア

ONE POINT: レオンハートは、戦闘開始時から操作可能な状態になっている。そのまま待機していると集中攻撃を受けてしまうので、早めに味方ユニットを向かわせよう。ボスのザカリアは、防御力の高い味方ユニットでおびき寄せ、魔法で攻撃すれば安全に倒すことができる。戦闘終了後、イベントによってザカリアが仲間に加わる。

MAP23 少女の涙（サリア古城） ホームズ隊

仲　間	バド、リシュエル	
イベント	5ターン経過後	バドが仲間になる
	バド×リシュエル	リシュエルが仲間になる
	レオンハート×アハブ	戦闘をすると会話イベント

ONE POINT: 6ターン目にバドがマップ北東に登場したら、そのまま西に移動。ただし、4と8ターン目に北西の森に敵増援が登場するので、事前に味方ユニットで撃破しておくこと。また1〜3ターン目に中央の砦から、2と7ターン目に南東の森から敵増援が登場する。シエラを仲間にしたい場合はここでシゲンを殺すのがベスト。

INTERVAL MAP23〜24

2部隊編成（2回目）

マップ23クリア後、封印の橋に進むと遭遇戦が発生。それをクリアしてサリアの村に進むと、2部隊編成が可能になる。シゲンが死亡している場合、シゲンの復帰と同時にシエラが仲間になる。リュナン軍にリシュエルとメリエルを編成して先に進むと、バルト要塞で☆オーラレインが手に入る。

仲　間	シエラ	
イベント	ジーク	サリアの村で離脱
	シゲン（死亡時）	サリアの村でシエラとともに復帰

MAP24 リーヴェの大河（ゼムセリア） リュナン軍

ONE POINT: マップ北にある跳ね橋を下ろして進むとラクに進軍できるので、はしのカギを1つは用意しておくこと。7ターン経過後に出現する盗賊については、最優先で撃破してしまうか、大急ぎで民家を訪ねてアイテムを入手しよう。ストーンヘッジは回避の能力値の高い騎馬系か、飛系ユニット（攻撃時は降りる）で攻撃しよう。

MAP25 砂漠の嵐（ハルファ砦） リュナン軍

仲　間	ナルサス、リベカ（またはレティーナ）	
イベント	リュナン×ナルサス	ナルサスが仲間になる
	誰でも→民家	リベカが仲間になる
	クライス→民家	レティーナが仲間になる

ONE POINT: 占領した拠点で物語が分岐。北東ならＭＡＰ26－Ａ、南東ならＢに進む。砂漠に埋もれた10個の宝物のうち、とくに貴重なやましい心 [22－12]、再移動の書 [9－15]、スーパープルフ [11－22] は各座標の場所にある（座標はマップ左上を [1－1] と定義。[9－9] なら右に9マス、下に9マス進んだ場所を表す）。その場所に味方の盗賊を待機させよう。また条件を満たしていれば、レティーナが仲間になる（くわしくはP.238を参照）。

MAP26-A 幽霊作戦（ラゼリア） リュナン軍

仲　間	リィナ	
イベント	アーキスorクライス→民家	リィナが仲間になる
	アーキスorクライス×リィナ	会話イベント
	リュナン、ヴェガ、ジュリア×レンツェン	戦闘をすると会話イベント
	ヴェガorジュリアがレンツェンを撃破	☆ルクードを入手
	ルカとラケルを出撃させる	戦闘終了後、ルカが死亡

ONE POINT: ユニットの守備力が低いと、隠れているストーンヘッジや弓兵の攻撃によって大ダメージを受ける。しかも3ターンが経過すると敵増援として盗賊が出現してしまう。のんびりしているヒマはないので、ここでは精鋭ユニットだけで進み、一気に決着をつけてしまおう。それ以外のユニットは、マップ各所の民家を回るといい。なおルカとラケルのイベントで「たちさらない」を選びルカを死亡させると、ラケルがトドメを刺せるようになる。

MAP26-B 黒の公子（ラゼリア） リュナン軍

仲　間	リィナ	
イベント	敵としてアーキスが登場	26－Bに進んだ場合のみ
	牢の扉を開ける	リィナが仲間になる
	リィナ×アーキス	アーキス復帰
	ヴェガorジュリアがレンツェンを撃破	☆ルクードを入手
	リュナン、ヴェガ、ジュリア×レンツェン	戦闘をすると会話イベント

ONE POINT: マップ南東にある宝箱を開けていなければ、敵の盗賊は北東の宝箱を開けたあと、それを目指して南に移動する。北東の宝箱にあるＭＯＶプラスは、そこで盗賊から盗んで入手しよう。アーキスが接近してきたら、シーフソードを装備したユニットが盗賊で先制攻撃を仕掛け、武器を盗んでしまうこと。リィナが閉じこめられている隣の牢屋を開けると、市民が敵盗賊に変化する。

INTERVAL MAP26〜27

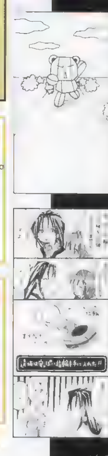
ホームズ隊でブラードに移動すると祝賀会イベントが発生。ジュリア、クリシーヌ、エリシャ、サムソン、ゼノとユニ、シゲンとシエラ、アトロムとリーリエがいると会話が追加される。さらにプラムが「おどる」のスキルを覚えていると踊りを披露し、さまざまなユニットの感想が聞ける。このときプラムがランのてかがみを所持していれば、レオンハートとのイベントが発生する。またオークスで発生するイベントの選択肢で「ミルクは〜」を選ぶとアトロムとリーリエ、「ありがたく〜」を選ぶとゼノとユニのイベントが発生する。

MAP27 シーライオン（セネー海東） ホームズ隊

ONE POINT: どの敵も攻撃範囲に入るまでは動かない。守備力の高いユニットをオトリとして使い、敵をおびき寄せてから弓や魔法で攻撃すれば難なく撃破できるだろう。敵船にある宝箱は、大半の敵を撃破してからまとめて回収。ボスのビスマルクが持つジャベリンはとても強力なので、ぜひ盗んでおきたいところ。

MAP28 グラナダ海戦（グラナダ沖） ホームズ隊

ONE POINT: 4ターンが過ぎるとマップ北の海上にドラゴンナイト部隊、5〜10ターンのあいだには船尾部分から歩兵が出現する。こちらの船に乗り込んでくる敵を倒したら、次にドラゴンナイト部隊を迎撃。最後に、敵船に移動して残った敵を掃討しよう。ボスのプラエバはマスターソードを持っているので弓や魔法で戦うこと。



P.2[illegible]へ

P.237より

MAP29 海獅子の旗（グラナダ）　ホームズ隊

仲間	レネ	
イベント	アトロム×レネ	レネが仲間になる
	レネ×パイク	会話イベント
	レネ×シオン	会話イベント
	ホームズ×シオン	戦闘をすると会話イベント
	クリシーヌが生存	戦闘終了後に離脱
	シゲン×ジュリア	会話イベント

ONE POINT: レネはワープの杖で次々と街に敵を送り込んでくる。モタモタしていると杖の使用回数が減ってしまうので一気に攻め込み、説得すること。ボスのシオンを生かしたまま拠点を制圧すると、姉のセオドラが登場し撤退イベントが発生する。なお戦闘終了後、クリシーヌがいるとダクリュオンを持って離脱。シゲンとジュリアがいると会話イベントが発生。「いいぜ」の会話を選ぶと、モースの塔でシゲンとクリシーヌの会話が発生しない。

MAP30 伝説の剣士（イルの村）　ホームズ隊

仲間	ヨーダ	
イベント	ジュリアが生存	戦闘終了後に竜聖のスキルを習得

ONE POINT: アークオーガは盗賊と同様、民家を破壊する。民家を破壊されるとスキルが習得できなくなるので、飛系ユニットか「ワープ」ができるシエラを使ってアークオーガの進撃を食い止めよう。このマップはクリア後にワールドマップから戻ることが可能。スキルもそのときに習得させることができる。戦闘終了後、ヨーダが仲間に加わり、さらにジュリアがいると「竜聖の技」を習得。

遭遇戦 モースの塔　ホームズ隊

イベント	ホームズ×クリシーヌ	クリシーヌが復帰
	シゲン×クリシーヌ	クリシーヌが復帰

ONE POINT: 塔は全6階。各階はホームズが上り階段を制圧すればクリアとなる。グラナダでクリシーヌが離脱していると5Fに登場。クリシーヌは、シゲンとジュリアの会話イベントで「いいぜ」を選んだ場合はホームズ、「ばかを～」を選んだ場合はシゲンで会話すれば、ダクリュオンを持って復帰。ダクリュオンを持っていれば、塔の6Fで死亡した仲間を3人まで復活させられる。

INTERVAL MAP30～31

モースの塔をクリアしてアルカナ砂漠に入ると、もう後戻りできなくなる。アルカナ砂漠に入るまでが、ホームズ隊の最後のフリー移動期間なのだ。そのあいだにリグリア砦、イスラ沼、メーメル洞窟、エリアル洞窟、モースの塔、各地のショップを訪れ、アイテムの補充、経験値稼ぎ、スキルの習得などを行っておこう。アルカナ砂漠に移動したとき、ユニがいると再移動の書、バドがいると飛竜の笛を拾ってくる。

2部隊編成（3回目）

ホームズ隊をアルカナ砂漠からラゼリアに移動させると、ラゼリアで3回目の2部隊編成を行うことになる。レティーナを仲間にしていると、ここでレティーナとクライスの会話イベントが発生。選択肢で「むりだ～」を選ぶとレティーナが、「わかった～」を選ぶとレティーナとクライスの2人が部隊から離脱してしまう。しかしエゼキエルを仲間にしていれば、「わかった～」を選んでも2人が部隊から離脱することはない。

遭遇戦 封印の橋　ホームズ隊

イベント	リグリア砦の武器屋と道具屋	仲間に復帰
	アトロム+レネ、ゼノ、サン、サムソン+エリシャ、フラウ、ジュリア、リーリエ、メルヘン	出撃させていると戦闘開始時に会話イベント

ONE POINT: 戦闘開始時、リグリア砦の武器屋と道具屋に派遣していたユニットが復帰。また上記のユニットを出撃させていると、会話イベントが追加される。ガーゴイルは防御ラインを築き、弓などで攻撃しよう。

MAP31 裏切り者…（失われた村）　ホームズ隊

仲間	シエラ（仲間になっていない場合）	
イベント	誰でも→民家	シエラが仲間になる
	ジーク×ケイト	会話イベント
	ケイトが生存	戦闘終了後に離脱

ONE POINT: 敵増援は5、6、7ターン目に出現。ボスのジークは7ターン目に行動を開始する。秘密の店では使い勝手のよい暗黒魔法トゥマハーンが購入可能。この時点でシエラが仲間になっていない場合、マップ北東にある民家を訪れることで仲間になる。戦闘終了後、ホームズ隊にケイトがいるとイベントが発生して離脱する。

MAP32 サリアの神殿（霧の沼）　ホームズ隊

ONE POINT: 沼地では移動力が大幅に低下する。剣士系や飛系を中心に出撃させること。なお「辺境の戦士」を習得してないユニットは、沼でダメージを受ける。敵増援は2～20ターンまで1人ずつ出現。

MAP33 聖剣サリア（火の神殿）　ホームズ隊

ONE POINT: 敵増援は5、10、15、20ターン目に出現する。出現場所に味方ユニットを置いておけば、出現を阻止できるので覚えておこう。マップ北東の祭壇にホームズが行き〝聖剣〟コマンドを実行すればクリア。

MAP34 総力戦（リーヴェの南）　リュナン軍

仲間	ハガル	
イベント	ミンツ×ハガル	ハガルが仲間になる
	リュナン×エストファーネ	戦闘をすると会話イベント
	ミンツ×エルンスト	戦闘をすると会話イベント

ONE POINT: マップ内にある6つの砦からは敵増援が毎ターン出現する。これらを利用すれば経験値を稼ぐことができる。ハガルは10ターン目にマップ北東に登場。その後、砦のある丘をおりて西に移動する。エストファーネは戦闘開始直後に登場して南に移動。攻撃を仕掛けてくるので、反撃で倒してしまわないように気をつけよう。

MAP35 ジュリアス…（リーヴェ王宮）　リュナン軍

イベント	リュナン×ジュリアス	戦闘をすると会話イベント

ONE POINT: 2、3ターン目に敵援軍がマップ北東に。3～7ターン目には味方援軍（賞金稼ぎ）が北西に出現する。ジュリアスは賞金稼ぎと戦わせ、☆カナンの槍の使用回数がゼロになってから攻撃するのがベスト。ただし、この方法だと☆カナンの槍が手に入らないので、入手したいなら槍を使い切るまでに総力を挙げて倒そう。

MAP36 愛と悲しみの街（ノルゼリア）　リュナン軍

仲間	ヴェーヌ	
イベント	ケイトが生存	戦闘終了後に離脱

ONE POINT: ここでは前半戦→リュナンが領主館に入る→後半戦という流れで進行する。後半戦ではマップ東側の各所に敵増援が出現。それと同時にラキスが北側に現れる。その後、10ターンが経過するとラキスが撤退し、戦闘クリアとなる。リュナン軍にケイトがいる場合、戦闘終了後にイベントが発生して離脱する。

MAP37 聖剣リーヴェ（水の神殿）　リュナン軍

ONE POINT: はしのカギがないとクリアが困難になるので、必ず出撃メンバーの誰かに持たせておくこと。ドラゴンゾンビの中には1体だけ☆聖竜のウロコを所持しているユニットがいる。聖剣リーヴェでないと倒せないので、まずは聖剣を入手するべく行動していくこと。この戦いはレネの☆はじゃの杖があれば簡単にクリアできる。

MAP38 消えゆく命（火の迷宮）　ホームズ隊

イベント	サーシャ×ケイト	ケイトが復帰
	ホームズ×ケイト	会話イベント

ONE POINT: 2つの場所に配置されるので、出撃前に並び順を変えて戦力バランスを調整すること。2～20ターンまで、敵増援の魔女が出現する。ケイトの復帰イベントはマップ31で離脱している場合のみ発生。なお、このマップはてんそうの杖で味方ユニットを鉄格子の前まで飛ばし、エズレルを倒せば1ターンでクリアできる。

MAP39 闇の中に…（水の迷宮）　リュナン軍

イベント	サーシャ×ケイト	ケイトが復帰
	リュナン×ケイト	会話イベント
	ケイト×ジーク	戦闘をすると会話イベント

ONE POINT: 3つの場所に分断されて配置される。このマップには扉が多いので、それぞれの場所の出撃させるユニットにとびらのカギを持たせるか、盗賊をいれておこう。2～15、6～15ターンまで敵援軍が各所に出現するのでバラバラに行動するのは禁物。なるべく足並みをそろえて戦っていこう。ケイトの復帰イベントは、マップ36で離脱している場合のみ発生。

MAP40 邪神と女神（邪神の祭壇）　リュナン軍+ホームズ隊

仲間	セネト、ティーエ、アフリード	
イベント	リュナン×セネト	会話イベント
	リュナン×ホームズ	会話イベント
	アフリード×エリシャ	会話イベント
	シゲン×カルラ	戦闘をすると会話イベント

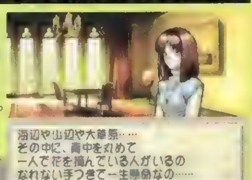
ONE POINT: 鉄格子を開けるには①てんそうの杖でとびらのカギを持たせたユニットを飛ばす、②とびらのカギを持ったシエラが「ワープ」で飛ぶ、③4ターン目に登場するアフリードが「ワープ」で飛ぶの3つの方法がある。部隊を合流させたらリュナン、ホームズ、セネトを祭壇に登らせよう。カーゼルはリュナン、ホームズ、ティーエ、セネトの4人で囲んで倒すこと。そうしないと何度倒しても復活してしまうのだ。20ターン経過でゲームオーバー。

エンディング

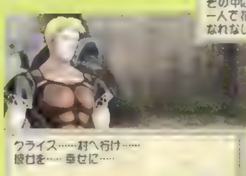
トドメのONE POINT

①最難度の隠れユニット、レティーナを仲間にする方法

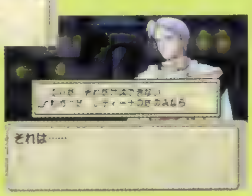
レティーナを仲間にするには、まずヴェルジェで次の4つのイベントを発生させなければならない。①1回目の編成でホームズ隊にクライスとアーキスを配属し、マップ10終了後にヴェルジェに移動。②クライスにいやしのしずくを持たせ、マップ13クリア後～マップ15開始前までにヴェルジェに移動。③クライスにおまもりを持たせてマップ15クリア後～マップ16開始前までにヴェルジェに移動。④マップ19クリア後～エリアル洞窟南に入るまでにヴェルジェに移動。これらのイベントを発生させるとマップ25にレティーナが登場するのだ。次に、マップ25で以下の2つのイベントを発生させる。⑤クライスでコンドル軍団のマルコにトドメを刺す。⑥最後にクライスでマップ南西の民家（通常はリベカのいる場所）を訪ねるのだ。ただし、完全に仲間にするにはエゼキエルが不可欠（チャートの3回目の2部隊編成を参照）なので、ウエルト王宮の仲間選びでは、必ずエゼキエルも仲間にしよう。



▶①～④のイベントは、すべてホームズ隊で発生するようになっている。１回目の部隊編成でクライスとアーキスをホームズ隊に配属。アイテムもしっかり準備しておくこと。



◀マルコはコンドル軍団の最後尾。ラケルでHPを削りほそみのやりなど命中値の高い武器で攻撃すること。



▶３回目の編成でクライスとレティーナの駆け落ちイベントが発生。これを食い止めるにはエゼキエルが不可欠となる（くわしくは簡易チャートの３回目の編成を参照！）。

②エンディングで発生する会話イベントについて

仲間たちがエンディングで交わす会話は、ゲーム中に発生させたイベントやユニット同士の友好度で変化したり追加されたりする。その中でもとくに大きな変化を見せる組み合わせは下のとおり。

①ゼノ＆ユニ……マップ26～27でオークスに移動するとイベントが発生。そこで「ありがたく～」の会話を選択すると、２人のエンディングが変化する。

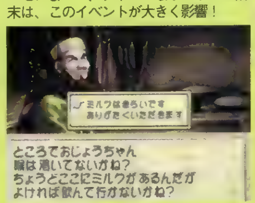
②アトロム＆リーリエ……マップ26～27でオークスに移動するとイベントが発生。そこで「ミルクは～」の会話を選ぶと２人のエンディングが変化する（①と②は、どちらか一方のものしか発生しない）。

③サーシャ＆ホームズ……１回目の2部隊編成でサーシャをホームズ隊に配属。隠された2人の関係が明らかに!?

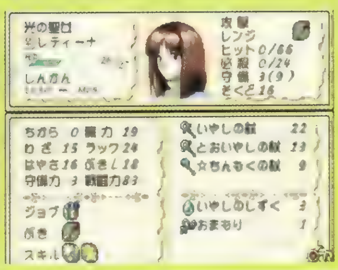
④ヴェガ＆クリシーヌ……同じ部隊に配属すると、シゲンとの決闘イベント、クリシーヌの離脱イベントで会話が変化。

⑤ラフィン＆エステル……１回目の2部隊編成でラフィンをリュナン軍に配属。ラフィンをドラゴンナイトにクラスチェンジさせずにゲームをクリアする。

▼ゼノ＆ユニ、アトロム＆リーリエの結末は、このイベントが大きく影響！



▶レティーナを仲間にしていれば、クライスとの結末になる。その内容は!?





まんが／千葉県 琴風いつかさん

ゲーム中の最重要ポイント・2部隊編成のヒケツを大公開!

このリストを参考にして、効率よく各ユニットを2つの部隊に振り分けていこう!!

◆これでキャラの配分はカンペキ!!

マップ8とマップ23終了後、およびモースの塔をクリアしてホームズ隊がアルカナ砂漠からラゼリアに移動すると（マップ30〜31終了後）、ユニットをリュナン軍とホームズ隊に振り分ける「2部隊編成」が発生する。ここで特定のユニットをどちらか一方の部隊に配属させないと、発生しないイベントもあるので要注意！　ここでは、1〜3回目の編成で各ユニットをどちらの部隊に配属するのが有効か、詳しく解説する。リュナンなどの編成不可能なユニットや、どちらでもかまわないユニットは除外しているので注意してほしい。

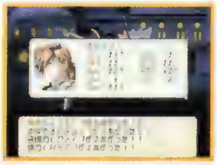


▲イベントと戦力のバランスを考慮しつつ、2部隊に振り分けていこう。

編成不可の限定ユニット	
	リュナン エンテ
	ホームズ カトリ シゲン

編成1回目 マップ8終了後 イスラ島

編成後のリュナン軍は難易度の高いマップが続く。それに備え、マップ8の闘技場でできるだけ多くのユニットを鍛えておこう。ホームズ隊に送らなければならないユニットも多いが、ジーク　ラフィン、ラケルはリュナン軍に残す。



▲エース級のユニットを優先的にリュナン軍に配属しておこう。

ユニット	アドバイス	オススメ編成
クライス	アーキスと一緒にホームズ隊に配属すると、レティーナのイベントが発生	ホームズ隊
アーキス	同上	ホームズ隊
ケイト	ジークとの支援効果を生かして一緒に配属させるか、弓兵が少ない部隊に配属する	リュナン軍
リー	成長させても能力値の伸びは期待できない。リュナン軍で即戦力になってもらう	リュナン軍
ナロン	闘技場で十分鍛えていれば、リュナン軍の貴重な戦力として活躍してくれる	リュナン軍
ラフィン	リュナン軍に配属すると、マップ10終了時、ドラゴンナイトにクラスチェンジできる	リュナン軍
ジュリア	剣士がホームズ隊に集中するので、バランスをとってリュナン軍へ	リュナン軍
プラム	リュナン軍で誘拐されるが、のちにホームズ隊で「おどる」のスキルを習得して復帰する	リュナン軍
サーシャ	ホームズ隊ならマップ15の攻略が楽になる。ウエルト王宮でホームズとのイベントも	ホームズ隊
ラケル	このユニットがいなければ、リュナン軍のユニットを鍛えることが難しい	リュナン軍
ヴェガ	シゲンとのイベントで支援効果を得られるようになる	ホームズ隊
マルジュ	リュナン軍ではリーヴェの聖書が、ホームズ隊ならシルフィードが手に入る	リュナン軍
ジーク	前半戦の最強ユニット。マップ23で離脱するまで、リュナン軍の用心棒に	リュナン軍
メル	フリー移動でマルス神殿に行くと、まりょくの杖が手に入る	ホームズ隊
ノートン	ある程度鍛えていれば、マップ9などで壁役として大活躍してくれる	リュナン軍
ロジャー	メルと離して配属することはできない。必然的にホームズ隊へ	ホームズ隊
ゼノ	初期レベルは低いが　育てればトップクラスの実力者。ホームズ隊でレベルアップを	ホームズ隊
ユニ	育成後は有能な盗賊に。イスラの沼でじっくり鍛えよう	ホームズ隊

編成2回目 マップ23終了後 サリアの村

マップ20までにホームズ隊で遭遇戦を繰り返し、リュナン軍に強力なユニットを配属することが重要。加入したばかりで低レベルのユニットは、リュナン軍に配属しても出撃する機会がない。必要最低限のユニット以外はホームズ隊に配属して　編成後すぐに遭遇戦で鍛えておくべし。また、クラスチェンジアイテムの分配に気を配るのはもちろん、アイテム合成の材料をホームズ隊に渡しておくのも忘れないように（右下カコミ参照）。

ユニット	アドバイス	オススメ編成
クライス	リュナン軍でリィナとレティーナを仲間にする際に必要となる	リュナン軍
アーキス	リュナン軍でリィナを仲間にする際に必要となる	リュナン軍
ガロ	シゲンとジュリアのイベントを起こす際に必要となる	ホームズ隊
ナロン	ここまでくればかなりレベルも上がっているはず。リュナン軍の中核に	リュナン軍
ルカ	ラケルとあわせてリュナン軍に配属すると、マップ26−Aでイベント発生	リュナン軍
ラフィン	どちらの部隊でもよいが　リュナン軍には欠かせないユニットであるはず	リュナン軍
ジュリア	イルの村で父・ヨーダより「竜聖の技」を習得できる	ホームズ隊
プラム	レオンハートとあわせてホームズ隊に配属するとイベントが発生する	ホームズ隊
ラケル	戦力的に見てリュナン軍に必須。ルカと一緒なら、マップ26−Aでイベントが発生	リュナン軍
ヴェガ	マップ26でレンツェンに彼でトドメを刺すと、強力な武器ルクードが手に入る	リュナン軍
マルジュ	メリエルとリシュエルはリュナン軍がオススメなので、戦力バランス的にホームズ隊へ	ホームズ隊
メル	ホームズ隊に回復役が集まるので　リュナン軍に配属したい	リュナン軍
トムス	クインクレインがあるならマップ26−Bで活躍できる	リュナン軍
ロジャー	メルと離して配属することはできない。必然的にリュナン軍へ	リュナン軍
ゼノ	ユニをリュナン軍に配属する場合　支援効果を考慮して一緒に配属する	リュナン軍
ユニ	リュナン軍に盗賊が1人欲しい。ただし、ホームズ隊でもちょっとしたイベントあり	リュナン軍

ユニット	アドバイス	オススメ編成
メリエル	リシュエルと一緒にリュナン軍に配属すると、全体魔法オーラレインが手に入る	リュナン軍
シャロン	ビルフォードとともにホームズ隊に配属して　レベルを上げておこう	ホームズ隊
ビルフォード	育てば最強だが　リュナン軍では育成の機会がない。ホームズ隊で鍛えよう	ホームズ隊
ミンツ	どちらの部隊でもよいが、強力なユニットのため、リュナン軍で活躍させたい	リュナン軍
レニー	弓系最強のユニット。集中的に育てることを前提に、リュナン軍の主力にすえる	リュナン軍
サムソン	前衛としての能力は全ユニットの中でも屈指のもの。リュナン軍の盾にしよう	リュナン軍
エリシャ	最強の魔道士。戦力バランス的にホームズ隊へ	ホームズ隊
アトロム	レネを仲間にする際に必要。リーリエとのイベントも発生する	ホームズ隊
クリシーヌ	ホームズ隊に配属するとイベントが発生する	ホームズ隊
メルヘン	厳しい戦いが続くリュナン軍で出撃すると、自軍が崩壊する危険性あり（笑）	ホームズ隊
サン	最強騎兵の呼び名も高い。当然リュナン軍で活躍してもらう	リュナン軍
リーリエ	アトロムとペアにしてホームズ隊に配属するとイベントが発生する	ホームズ隊
レオンハート	プラムとあわせてホームズ隊に配属するとイベントが発生する	ホームズ隊
バド	初期レベルが低すぎる。レベルアップのためにもホームズ隊へ	ホームズ隊
リシュエル	メリエルと一緒にリュナン軍に配属すると、メリエルが専用魔法オーラレインを入手	リュナン軍

編成3回目 ホームズ隊がラゼリアに到着後

ホームズ隊がアルカナ砂漠からラゼリアに移動すると、ラゼリアで最後の2部隊編成が発生する。これ以降、戦いはより激しさを増し、ユニットごとのイベントも減少していく。そこで部隊編成では、強力なユニットをバランスよく配属することに集中すればOK。マップの地形上、騎士系&アーマー系はリュナン軍、傭兵系や「辺境の戦士」のスキルを持つユニットはホームズ隊へ配属する。ちなみにリュナン軍はマップ34でかなりの経験値を稼げる。

ユニット	アドバイス	オススメ編成
ケイト	サーシャとあわせて配属するとイベントが発生	リュナン軍
サーシャ	同上	リュナン軍
ラフィン	サーシャ、フラウ、マーテルをリュナン軍に配属した場合は、戦力バランス的にホームズ隊へ	ホームズ隊
マーテル	フラウとあわせてリュナン軍に配属すると、3姉妹のイベントが発生	リュナン軍
フラウ	同上	リュナン軍

ユニット	アドバイス	オススメ編成
ミンツ	リュナン軍でハガルを仲間にする際に必要となる	リュナン軍
メリエル	シエラはホームズ隊がオススメなので　戦力バランス的にリュナン軍へ	リュナン軍
リシュエル	同上	リュナン軍
レネ	ワープの杖でリュナン軍を援護する。シエラと分けることが重要	リュナン軍
シエラ	マップ31で強力な暗黒魔法・トゥマハーンが購入できるので　ホームズ隊へ	ホームズ隊

ユニットのクラスチェンジに必要なアイテムの入手方法をチェック!

貴重なクラスチェンジアイテムを見逃さずに入手して、自軍の戦力を強化していこう。

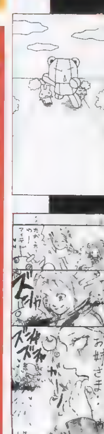
◆限られたクラスチェンジアイテムを有効に利用して自軍の戦力を強化しよう!!

クラスチェンジアイテムは全体的に不足気味。遭遇戦（モースの塔、ほか）のランダム宝箱を利用しなければすべての下級職ユニットに行きわたらない。そこで、確実に手に入るクラスチェンジアイテムの総数と入手場所、およびランダムで入手できる可能性のある宝箱の場所を表にまとめたので、攻略の参考にしよう。使用する際は優先順位をよく考えて、全体のバランスも考えながらクラスチェンジさせるべし。



◀アイテムの残り個数も考慮しつつ、慎重にクラスチェンジさせていこう。

まんが／富山県　肉野郎さん



確実に入手できるクラスチェンジアイテム

アイテム	個数	入手場所
ナイトのあかし	7	マップ3（民家）マップ8（宝箱）マップ14（選択宝箱）、マップ16（宝箱）、マップ19（ロファール所持）　マップ24（宝箱）マップ26−B（城内の宝箱）、［ランダム］エリアル洞窟南（右端中央の宝箱）、モースの塔（4F一番上の宝箱／5F左下側の宝箱）
ゆうしゃのあかし	8	マップ11（宝箱）、マップ14（民家）、マップ14（選択宝箱）、マップ16（宝箱）、マップ17（敵）、マップ18（民家）、マップ26−A（城下町の民家）、リグリア砦（アイテム合成）［ランダム］エリアル洞窟北（右上の宝箱）、メーメル洞窟（右から2番目の宝箱）、モースの塔（5F右上の宝箱）
せいじゃのあかし	4	マップ14（選択宝箱）　マップ16（宝箱）　マップ17（民家）　マップ39（宝箱）　［ランダム］エリアル洞窟南（右上の宝箱）　モースの塔（3F一番下の宝箱）
天馬の笛	1	マップ6（メルが所持）
飛竜の笛	2	マップ10（10000Gで購入）　アルカナ砂漠（バドが取得）［ランダム］モースの塔（1F右下の宝箱）
スーパーブルフ	5	マップ3（民家）、マップ14（民家）、マップ25（拾う）、マップ26−B（宝箱）、マップ27（宝箱）、［ランダム］エリアル洞窟南（中央上の宝箱）、モースの塔（3F上から2番目の宝箱／5F左上の宝箱）

※表中の［ランダム］は、ランダムで中身の変わる宝箱に、そのアイテムが入っている可能性があることを表します

CHECK アイテム合成も要チェックだ!!

フリー移動で訪れることができるブラードとリグリア砦にある合成屋。以下のリストにある必要なアイテムを持参して、転職アイテムをはじめとする貴重なアイテムをゲットしよう!!

ブラード

必要なアイテム	もらえるアイテム
エストック+ぎんのたて	シールドソード
たんけん+まほうのたて	ホーリーソード
ソードブレイカー+きんかのふくろ	シーフソード
ロングボウ+★エリクサー	ドラゴンアロー
いやしの杖+リペアハンマー	リペアの杖

リグリア砦

必要なアイテム	もらえるアイテム
WLVプラス+かわのたて	DEFプラス
ぎんの剣+てつのたて	ぎんのたて
マスターソード+きんかのふくろ	ゆうしゃのあかし
いやしのしずく+おまもり	エリクサー
シーフソード+はしのかぎ	ギルドのカギ

登場ユニット全62人のデータ&育成のポイントを大公開!

各ユニットの成長率&限界値をチェックして、より役立つユニットを育成しよう。

◆クラス別能力値限界からキャラ別パラメータ成長率まで全ユニットのデータを完全フォロー!!

ここでは、ゲームに登場する（仲間にできる）全62ユニットのパラメータ成長率、および習得スキルを紹介する。このデータを参考にすれば、どのユニットが成長しやすく、より強力なスキルを習得できるかが一目瞭然!! 強力な部隊を編成するために、少しでも優秀なユニットを選択して育成していこう。さらに、クラスごとに設定されている能力値限界の一覧もあわせて大公開!! 各能力値が限界値に達すると、レベルアップしたりＳＴＲプラスなどの能力強化アイテムを使っても、それ以上数値が増えることはない。成長率の高いユニットの場合は、普通にレベルアップさせるだけで能力値が限界に達することもある。このため、能力強化アイテムはなるべく温存しておいて、ユニットの成長状況を見てから使用するユニットを決定しよう。



◀ユニットによって、成長率や覚えるスキルは千差万別。各データを参照して、育てるキャラ、育てないキャラを見極めていこう。

要注意クラスチェンジユニット一覧

下に挙げたキャラはクラスチェンジのタイミングをよく考えよう。クラスとレベルによって 覚えられるスキルが決まっているので注意しよう。

クラス名	覚えるスキル(クラス／習得レベル)
サーシャ	疾風の技（プリンセス／8） 素質（プリンセス／10）
マルジュ	天聖の技（けんじゃ／20）
ナロン	烈風の技（ゴールドナイト／12）
メリエル	風水の技（けんじゃ／15） 死生の技（まどうし／15）
ゼノ	烈風の技（せんし／13）
アトロム	天聖の技（せんし／15）

クラス別能力値限界一覧

能力値の限界は、ユニットではなくクラスの種類で決定されるので要チェック!! ちなみに表中の赤字は、能力値限界が23以上になるものを示している。

分類	クラス名	力	技	速	守	魔	武	代表
下級クラス	アーマーナイト	20	19	17	24	15	18	ビルフォード
	アクスナイト	20	19	19	20	15	18	エゼキエル
	おのせんし	20	20	21	18	15	18	バーツ
	けんし	18	22	23	17	15	19	ジュリア
	スピアナイト	20	19	19	19	15	18	ライネル
	せんし	19	20	20	18	15	18	ゼノ
	ナイトロード	20	20	20	19	15	18	リュナン
	ペガサスナイト	20	19	22	18	21	17	マーテル
	ボウヒーロー	22	22	22	19	15	20	ホームズ
	ホースメン	21	20	21	18	15	17	シロウ
	まどうし	15	20	19	17	19	18	マルジュ
	ゆみせんし	19	20	20	17	15	18	レニー
	ルークナイト	19	18	18	18	15	16	アーキス
	レディナイト	19	20	20	17	15	18	ケイト
上級クラス	アイアンナイト	22	19	17	25	15	19	ノートン
	アローナイト	20	21	20	19	15	19	シャロン
	ウォーリア	22	22	23	20	15	20	サムソン
	けんじゃ	15	23	23	19	22	20	エリシャ
	ゴールドナイト	25	25	25	23	15	20	ナロン
	コマンドナイト	21	20	19	20	15	19	クライス
	サージェント	22	21	21	21	15	19	ライネル
	ジェネラル	22	22	19	25	15	20	ザカリア
	ソードマスター	21	25	25	18	15	20	ヴェガ

分類	クラス名	力	技	速	守	魔	武	代表
上級クラス	ドラゴンナイト	23	20	21	22	15	19	ラフィン
	ハイドハンター	23	23	22	21	15	20	ホームズ
	パラディン	22	22	22	21	15	19	ロジャー
	ブラックナイト	22	22	22	22	15	19	ミンツ
	ボウマスター	22	21	21	20	15	19	ラケル
	マムルーク	22	21	22	20	15	19	レオンハート
	ゆうしゃ	22	23	22	20	15	20	アトロム
	ロード	23	23	23	22	19	20	リュナン
固定クラス	ダークナイト	22	20	20	21	15	19	ジーク
	とうぞく	16	20	25	15	15	18	ユニ
	とうもく	22	17	19	19	15	18	メルヘン
	ウッドシューター	20	20	20	30	15	18	トムス
	かいぞく	19	16	18	18	15	16	ガロ
	キングスナイト	25	25	25	23	15	20	ロファール
	しさい	15	20	22	18	22	20	リー
	シスター	15	19	20	16	20	19	エンテ
	しんかん	15	17	18	16	19	18	プラム
	せいじょ	15	20	22	18	22	20	レネ
	トルバドール	17	18	18	17	18	18	メル
	プリンセス	17	17	18	17	15	17	サーシャ
	まじょ	15	19	20	16	20	19	シエラ
	プリンス	23	23	23	22	19	20	セネト
	レダプリンセス	21	23	25	21	25	20	ティーエ

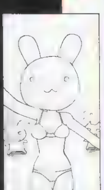
ユニットデータ一覧表

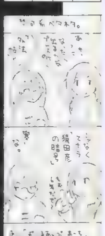
ここで紹介しているパラメータ成長率は、編集部で調べた各100回のレベルアップのデータを集計したもの。英字はS＝100回中81回以上、A＝51～80回、B＝31回～50回、C＝11～30回、D＝1～10回、E＝0回アップしたことを示す。なお、一部のユニットは、成長の機会がないため成長率を割愛した。

ユニット名	クラス	パラメータ成長率									習得スキル	ワンポイントアドバイス
リュナン	ナイトロード→ロード（イ）	A (+3)	C (+3)	C (+3)	B (+3)	C (+4)	C (+4)	C (0)	C (+2)	E (+1)	城の戦士（初） 連続の技（7 or転） 飛竜の技（15） カリスマ（転） 見切の技（35）	能力のバランスはよいが、やや打たれ弱い。1人で突出せず 味方と行動をともにしてトドメ役に徹しよう
クライス	ルークナイト→コマンドナイト（ナ）	A (+3)	C (+2)	B (+2)	C (+1)	C (+2)	D (0)	C (0)	C (+3)	E (0)	疾風の技（19） 風水の技（25） 見切の技（37）	守備力が高めで、序盤は壁役に。転職後は屋内の戦いで活躍する。レティーナイベントのためにも育てたい
アーキス	ルークナイト→コマンドナイト（ナ）	A (+3)	C (+2)	C (+2)	B (+1)	C (+2)	D (0)	B (0)	B (+3)	E (0)	烈風の技（16） 連続の技（25） 再移動（38）	技や速さが高く 「烈風の技」や「連続の技」で大ダメージを期待できる。ただし、全体的に能力が低め……
ガロ	かいぞく	S —	B —	C —	C —	C —	E —	C —	C —	E —	連続の技（初）、海の戦士（初）、死生の技（28） 突撃（29） 見切の技（30） 烈風の技（31）	初期パラメータが高く 序盤ではかなり活躍できる。スキルもガンガン覚えるが、成長率は低い
サーシャ	プリンセス→ペガサスナイト（天）→ドラゴンナイト（飛）	B (+2)(+5)	C (+3)(+3)	B (+2)(+1)	A (+4)(-1)	D (+1)(+4)	C (+6)(6)	B (0)(0)	C (0)(+2)	E (+3)(0)	カリスマ（初） 疾風の技（8 プリンセス）、素質（10：プリンセス） 連続の技（15） 再移動（転）	技や速さが高く 力や守備力が低い。プリンセスで「素質」を習得してからクラスチェンジさせよう
ケイト	レディナイト→アローナイト（ナ）	A (+2)	C (+1)	B (+1)	C (0)	C (+1)	D (0)	C (0)	B (+1)	E (+3)	連続の技（初） 城の戦士（初） 地聖の技（18） 再移動（27）	全体的に能力は低めだが、剣と弓を装備可能なのがポイント。敵の種類に応じて遠近攻撃を使い分けたい
リー	しさい	B —	E —	D —	C —	D —	C —	C —	D —	E —	なし	初期パラメータが高く 攻撃魔法と回復の杖を使い分けることができる珍しいユニット。序盤は役立つ
エゼキエル	アクスナイト→サージェント（ナ）	A (+2)	C (+2)	B (+2)	C (+2)	C (+1)	D (0)	C (0)	C (+1)	E (+1)	烈風の技（初） 城の戦士（初） 山の戦士（12） 草原の戦士（18） 辺境の戦士（24）	力や守備力が高く 壁役として優秀。クラスチェンジ後は槍系の武器を装備して 技の低さを補おう
ナロン	ルークナイト→ゴールドナイト（ナ）	A (+8)	B (+6)	B (+7)	C (+7)	C (+5)	C (0)	B (+4)	C (0)	E (+1)	素質（初）、烈風の技（12 ゴールドナイト） 再移動（16） 連続の技（転） 大盾の技（転）	成長率が高く 最強騎士の1人に数えられる。だが、徒歩時は非常に能力が下がるのが欠点
ルカ	ゆみせんし→ボウマスター（勇）	A (+4)	C (+3)	B (+1)	B (+1)	C (+3)	D (0)	B (0)	C (+1)	E (+1)	突撃（15） 城の戦士（22） 連続の技（30）	さほど能力は高くないが、「突撃」を覚えれば戦闘能力は大幅にアップする
エステル	ルークナイト→パラディン（ナ）	B (+3)	C (+3)	C (+4)	B (+4)	C (+3)	C (0)	B (0)	C (+3)	E (+1)	城の戦士（初） 死生の技（14） 素質（20） 疾風の技（28）	成長率は平凡だが、クラスチェンジ時の能力アップが大きい。クラスチェンジ以降に本領を発揮する
ラフィン	コマンドナイト→ドラゴンナイト（イ）	S (+2)	B (+2)	B (0)	B (+2)	C (+2)	D (0)	C (0)	B (0)	E (0)	再移動（初） 疾風の技（17） 連続の技（24）	初期パラメータが高く ドラゴンナイトにクラスチェンジすればさらに強力になる
バーツ	おのせんし→ウォーリア（勇）	S (+3)	B (+2)	C (+2)	B (+2)	C (+2)	E (0)	C (0)	C (+2)	E (+1)	山の戦士（初） 突撃（15）	力と速さは高いが技が低く 斧系の武器しか装備できないため命中率が低い。ただし「突撃」は強力
エンテ	シスター	C —	E —	C —	C —	D —	C —	B —	B —	E —	しょうかん（30）	序盤では数少ない回復役。敵の攻撃を受けないよう、味方の後方で回復に専念しよう
ジュリア	けんし→ソードマスター（勇）	A (+2)	C (+3)	B (+3)	B (+2)	C (+1)	C (0)	C (0)	B (+1)	E (+1)	連続の技（8） 飛竜の技（18） 破邪（25） 竜聖の技（イベント）	パラメータは低めだが、強力なスキルを次々と覚えるので戦力は高い。攻撃力の高い武器を持たせよう
プラム	しんかん	B —	E —	E —	C —	E —	B —	A —	C —	E —	おどる（イベント）	シスターとしての能力は平均以下だが、イベントで「おどる」を覚えれば欠かせないユニットに！
マーテル	ペガサスナイト→ドラゴンナイト（飛）	B (+5)	B (+3)	B (+1)	B (-1)	C (+4)	C (-6)	A (0)	C (+2)	E (0)	疾風の技（初） 再移動（初） 地聖の技（15） 連続の技（25）	能力のバランスがよく とくに魔力の高さが魅力。守備力の高い敵は、サンダーソードで撃破しよう
ラケル	ボウマスター	C —	C —	B —	B —	D —	C —	A —	B —	E —	連続の技（初） 素質（初）、森の戦士（初） 城の戦士（初） 破邪（16） 見切の技（31）	最大の特徴は、モンスターと剣闘士を除く敵のHPを0にできないこと。低レベルユニットの育成に不可欠
ヴェガ	けんし→ソードマスター（勇）	A (+2)	C (+3)	B (+3)	B (+2)	C (+1)	D (0)	C (0)	B (+1)	E (+1)	天聖の技（初） 飛竜の技（15） 疾風の技（35）	高い能力の持ち主。専用武器のシュラムの特性（受けるダメージを半減） とあわせて 屈指の戦力となる
マルジュ	まどうし→けんじゃ（聖）	A (+2)	E (0)	B (+3)	B (+4)	C (+2)	C (+3)	B (0)	C (+2)	E (+1)	連続の技（19 まどうし） 天聖の技（20 けんじゃ） 突撃（39）	魔道士の中では最も魔力の成長率が低く 決定力に欠ける。攻撃力の高い魔法で、魔力の低さを補おう
ジーク	ダークナイト	S —	A —	A —	B —	B —	C —	C —	B —	E —	見切の技（初）、死生の技（初）、連続の技（初） 素質（初） 辺境の戦士（初） 再移動（14）	初期パラメータ、成長率ともに最強。序盤は彼1人でもクリアできるほどだが、マップ23後に離脱する
メル	トルバドール	B —	C —	C —	B —	C —	B —	D —	C —	D —	再移動（14）	魔力と移動力が高いので、回復役として優秀。サンダーソードを装備すれば、戦力としても期待できる
ノートン	アーマーナイト→アイアンナイト（ナ）	A (0)	B (+2)	B (0)	C (0)	C (+1)	E (0)	C (+1)	C (0)	E (+3)	死生の技（初） 城の戦士（初） 大盾の技（12 or 25 アイアンナイト）	移動力が低いために使いにくい。だが、クラスチェンジ時に移動力は大幅アップ。地道に育成しておこう
トムス	ウッドシューター	B —	C —	B —	B —	D —	E —	C —	B —	E —	連続の技（30）	極めて高い守備力を生かして、序盤から壁役として活躍できる。ただし、魔道士には弱い

※成長率のカッコ内の数値は、クラスチェンジ時にアップする数値です。

※表中の「クラス」にある（イ）はイベントでクラスチェンジ、（ナ）はナイトのあかし、（勇）はゆうしゃのあかし、（聖）はせいじゃのあかし、（天）は天馬の笛、（飛）は飛竜の笛を使ってクラスチェンジすることを表します。





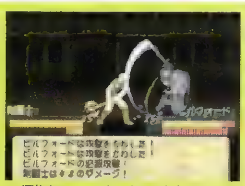
まんが／大阪府 雨宮五月さん

ユニット名	クラス	パラメータ成長率 HP	力	技	速	守	魔	運	武	移	習得スキル	ワンポイントアドバイス
ロジャー	パラディン	A —	C —	C —	C —	C —	D —	C —	C —	E —	疾風の技（初） 大盾の技（初） 城の戦士（初） 死生の技（18）	成長率こそ低いが初期パラメータが高く 序盤は壁役や削り役として活躍できる
ホームズ	ボウヒーロー→ハイドハンター（イ）	A (+2)	C (+1)	B (+1)	C (0)	C (+2)	C (0)	B (0)	B (0)	E (+1)	カギあけ（初）、海の戦士（初） 飛竜の技（16） カリスマ（転） 連続の技（32）	ホームズ編の主人公。初期パラメータ 成長率ともに優秀で 弓兵としては守備力も高い
ゼノ	せんし→ゆうしゃ（勇）	A (+3)	B (+3)	B (+3)	B (+2)	C (+2)	D (0)	B (0)	C (+2)	E (+1)	海の戦士（初） 烈風の技（13） 破邪（20） 飛竜の技（30）	初期パラメータは低いが成長率と習得スキルに優れ、育成しだいで最強の剣士に成長する
ユニ	とうぞく	C —	E —	B —	B —	D —	C —	B —	C —	E —	ぬすむ（初） カギあけ（初） 辺境の戦士（12） 連続の技（28） カリスマ（35）	戦力としては期待できないが、盗賊として非常に優秀。序盤から敵のアイテムを盗みまくろう
カトリ	シスター	B —	E —	C —	B —	D —	B —	B —	A —	E —	しょうかん（初）	通常は回復役として活躍させ、ピンチになったら火竜に変身。ただし、竜状態では経験値が得られない
メリエル	まどうし→けんじゃ（聖）	B (+2)	E (0)	B (+3)	B (+4)	C (+2)	B (+3)	C (0)	C (+2)	E (+1)	死生の技（15 まどうし） 風水の技（15 けんじゃ） 天聖の技（30）	成長率が高く 2つの専用魔法はいずれも超強力！ HPや守備力は低いので、慎重に育成しよう
ナルサス	とうぞく	B —	C —	C —	C —	C —	D —	C —	C —	E —	へんしん（初）、カギあけ（初） 見切の技（17） 疾風の技（25） 連続の技（31）	「ぬすむ」を覚えないため盗賊としては中途半端だが、「へんしん」が便利
シャロン	レディナイト→アローナイト（ナ）	B (+2)	C (+1)	B (+1)	B (0)	C (+1)	C (0)	C (0)	B (+1)	E (+3)	城の戦士（初） 突撃（15） 再移動（32）	パラメータは平均的だが、「突撃」を覚えるので便利。弓で遠距離から「突撃」攻撃を仕掛けよう
ビルフォード	アーマーナイト→ジェネラル（ナ）	A (+2)	B (+2)	B (+3)	B (+2)	B (+1)	D (0)	B (0)	C (+2)	D (+1)	大盾の技（初）、死生の技（初） 見切の技（26） 連続の技（31） 突撃（38）	移動力を含む、ほぼすべての能力で高い成長率を誇る。終盤戦まで前線で活躍できる最強ユニットの1人
ミンツ	ブラックナイト	S —	B —	C —	C —	B —	D —	C —	D —	E —	死生の技（初） 突撃（初）	初期パラメータが高く 成長率やスキルも優秀。スーパープルフと再移動の書を使って さらに強化しよう
レニー	ゆみせんし→ボウマスター（勇）	A (+4)	B (+3)	B (+1)	A (+1)	C (+3)	D (0)	B (0)	B (+1)	C (+1)	突撃（初）、素質（9） 風水の技（19） 城の戦士（転） 連続の技（34）	移動力を含むほとんどの成長率が高く 「突撃」も覚える最強の弓兵。高い攻撃力と移動力を活用しよう
シゲン	けんし→ソードマスター（勇）	A (+2)	C (+3)	B (+3)	B (+2)	C (+1)	D (0)	B (0)	B (+1)	E (+1)	連続の技（初） 海の戦士（初） 剣闘士（21） 飛竜の技（28） 疾風の技（38）	高い能力を誇る優秀な剣士。デュラハンを装備していれば事実上無敵なので、ピンチの際に重宝する
ライネル	スピアナイト→サージェント（ナ）	A (+2)	B (+2)	C (+2)	C (+2)	C (+2)	D (0)	B (0)	C (+1)	D (+1)	死生の技（初） 城の戦士（初） 見切の技（17） 剣闘士（21）	バランスのいいパラメータ＆成長率に加えて 命中値の高い槍系武器を装備できる。非常に使い勝手がいい
サムソン	おのせんし→ウォーリア（勇）	S (+3)	B (+2)	B (+2)	B (+2)	C (+2)	D (0)	C (0)	C (+2)	E (+1)	辺境の戦士（初）、疾風の技（14） 見切の技（20 おのせんし） 連続の技（29）	力・技・速さが高く 前衛の戦士として極めて優秀。強力な斧を装備させれば、鬼神のごとき強さを発揮
エリシャ	まどうし→けんじゃ（聖）	B (+2)	E (0)	B (+3)	B (+4)	D (+2)	C (+3)	B (0)	B (+2)	E (+1)	突撃（16） 連続の技（32）	成長率は並だが「突撃」を習得するため、高い戦闘力が期待できる。魔道士系のエースとして活躍させよう
アトロム	せんし→ゆうしゃ（勇）	A (+3)	B (+3)	B (+3)	B (+2)	C (+2)	D (0)	C (0)	C (+2)	E (+1)	天聖の技（15 せんし） 烈風の技（26）	高い成長率を誇り、とくに技と速さに優れる。スキルの数は少ないが、「烈風の技」が強力なので問題ない
クリシーヌ	けんし→ソードマスター（勇）	B (+2)	C (+3)	D (+3)	C (+2)	C (+1)	D (0)	C (0)	C (+1)	E (+1)	ぬすむ（初） 飛竜の技（17）	能力は低いが、盗賊としてはかなり強い部類。聖書やアイテムでうまく育成すれば、闘技場で活躍できる
メルヘン	とうもく	D —	D —	D —	D —	E —	E —	E —	E —	E —	ぬすむ（初） 強盗（初） カギあけ（初）	能力が低く、周囲3マス以内の味方の命中＆回避値を50%低下させてしまう。「強盗」のスキルは魅力的
フラウ	ペガサスナイト→ドラゴンナイト（飛）	A (+5)	C (+3)	B (+1)	B (-1)	C (+4)	C (-6)	C (0)	B (+2)	E (0)	再移動（初） 連続の技（12） 破邪（25）	バランスのよい能力を持ち、成長率も良好。弱点が少なく魔法守備力も高いので、対魔道士戦で活躍できる
サン	ルークナイト→ブラックナイト（ナ）	A (+4)	C (+3)	A (+4)	B (+4)	C (+4)	C (0)	C (0)	B (+3)	E (+1)	再移動（初） 素質（5） 突撃（転） 風水の技（25） 見切の技（40）	魔力を含む全パラメータの成長率がよく 「素質」もあるため育成しやすい。「突撃」も覚える最強騎士
リーリエ	しんかん	C —	E —	D —	B —	C —	C —	A —	D —	E —	うたう（初）	能力は低いが「うたう」のスキルが便利。レベルを上げ 「うたう」の効果をアップさせよう
シロウ	ホースメン→マムルーク（ナ）	A (+3)	C (+1)	B (+1)	C (+1)	C (+2)	D (0)	B (0)	B (+2)	E (0)	草原の戦士（初） 再移動（14） 連続の技（28）	参戦が遅いため目立たないが、全体的に成長率が高く使いやすい。強力な弓でスキルの弱さを補おう
ロファール	キングスナイト	B —	C —	C —	C —	C —	E —	C —	C —	E —	大盾の技（初）、死生の技（初） 城の戦士（初） 突撃（32） 破邪（37）	成長率は低いが初期パラメータが高いため、即戦力になる。スーパープルフを使えばさらなる成長も
レオンハート	マムルーク	A —	B —	C —	C —	C —	D —	C —	B —	E —	再移動（初） 連続の技（初） 天聖の技（初） 草原の戦士（初） 破邪（22）	初期パラメータが高く、剣と弓を使い分けることができる。終盤は成長率の低さがネックに……
ザカリア	ジェネラル	A —	C —	C —	C —	C —	D —	C —	C —	E —	大盾の技（初） 城の戦士（初）	初期パラメータこそ高いが成長率が低く、これ以上の伸びは期待できない。壁役に徹すれば終盤も活躍可能
バド	とうぞく	B —	C —	B —	B —	D —	B —	A —	B —	E —	ぬすむ（初） カギあけ（初） 森の戦士（初） 素質（10） 竜聖の技（40）	ユニと比べると力や守備力が上がりやすく、戦闘力は比較的高い。闘技場での「ぬすむ」要員として使おう
リシュエル	まどうし→けんじゃ（聖）	A (+2)	E (0)	B (+3)	C (+4)	C (+2)	B (+3)	C (0)	B (+2)	E (+1)	地聖の技（初） 疾風の技（初） 破邪（15） 連続の技（32）	極めて優秀な魔道士。初期パラメータが高く、強力な専用魔法も装備できるので、即戦力として期待できる
シエラ	まじょ	B —	E —	B —	C —	C —	C —	C —	B —	E —	ワープ（初）	成長率は低めだが、「ワープ」が使える数少ないユニット。聖書やスーパープルフを使って強化しよう
リベカ	しんかん	A —	E —	B —	B —	C —	B —	B —	B —	E —	しょうかん（初） 素質（16） カリスマ（38）	回復役としては平均的なユニット。カトリやエンテが抜けた穴を彼女で埋めよう
レティーナ	しんかん	B —	E —	C —	B —	D —	B —	B —	B —	E —	素質（初） しょうかん（8）	神官として極めて優秀。初期パラメータ、成長率が高く、出撃時は全ユニットの回避値を＋10%させる
リィナ	ルークナイト→パラディン（ナ）	B (+3)	D (+3)	B (+4)	B (+4)	D (+3)	B (0)	B (0)	B (+3)	D (+1)	素質（初） 再移動（9） 疾風の技（18） 連続の技（23）	力と守備力以外の成長率が高い。移動力も伸びるので、育成しだいでは強力な騎士に
レネ	せいじょ	B —	E —	B —	B —	C —	C —	B —	C —	E —	しょうかん（初） 辺境の戦士（初）	初期パラメータが高く、終盤まで活躍できる。彼女専用のはじゃ＆てんそうの杖は、終盤の攻略に不可欠
ヨーダ	ソードマスター	B —	C —	C —	D —	D —	E —	C —	D —	E —	竜聖の技（初） 烈風の技（初） 飛竜の技（初） 辺境の戦士（初） 破邪（初）	これ以上の成長は望めない代わりに、初期パラメータおよび習得スキルが非常に優秀
ハガル	ウッドシューター	A —	B —	C —	B —	B —	D —	B —	B —	E —	連続の技（初） 素質（初） 大盾の技（18）	成長率は非常に高いが、加入時期が遅いので育てにくい。マップ34で可能な限り育てよう
ヴェーヌ	ペガサスナイト→ドラゴンナイト（飛）	A (+5)	C (+3)	B (+1)	B (-1)	C (+4)	C (-6)	B (0)	B (+2)	E (0)	再移動（初） 破邪（初）	成長の機会も活躍の場も残されていないが、機動力の高さと「破邪」のスキルを生かせば十分戦える
セネト	プリンス	— —	— —	— —	— —	— —	— —	— —	— —	— —	地聖の技（初） 死生の技（初） カリスマ（初）	最終戦で仲間になるため、成長の機会は皆無。盾などの補助アイテムを持たせて、決戦に参加させよう
ティーエ	レダプリンセス	— —	— —	— —	— —	— —	— —	— —	— —	— —	天聖の技（初） 飛竜の技（初）	即戦力として非常に優秀。聖剣レダを惜しむことなく装備させ、最終決戦に参加させよう
アフリード	けんじゃ	— —	— —	— —	— —	— —	— —	— —	— —	— —	ワープ（初）	魔力が高めで 「ワープ」もできる魔道士。ただし打たれ弱い

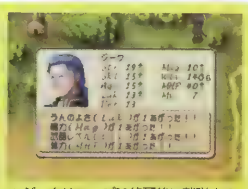
トドメのONE POINT

最終決戦をにらんだオススメユニット

この「ティアリングサーガ」においては、成長時の能力上昇に運の要素が絡んでいるため、"最強ユニット"はプレイしだいで大きく異なる。だが、成長率が高く、強力なスキルを習得するユニットは、比較的戦闘力の高いユニットに育ちやすい。どうせ育てるならこれらのユニットを起用して、効率よくプレイを進めよう。戦力として期待できるのは、騎士系ならサン、ジーク、ナロン。アーマー系ではビルフォード。戦士系ではヴェガ、シゲン、ゼノ、アトロム、サムソン。弓系ではラケル、レニー。魔道士系ではシエラ、エリシャ、メリエル、リシュエル。さらに、別動部隊の飛系ユニットとしてラフィン、フラウ。アイテム調達要員の盗賊ユニットとしてユニ、バドも育成しておくといい。このメンバーを基本にプレイヤーの好みで入れ替え、最強の部隊を編成していこう。ちなみに、後半で仲間になる上級職ユニットは、成長はほとんど望めないユニットが多い。ロファールやミンツ、ヨーダなど、強力なスキルを持つ上級職ユニットを育てる場合は、スーパープルフが必須となる。



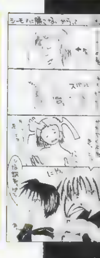
▲編集部でイチオシなのがビルフォード。守備力を中心に各能力が急成長!!



▲ジークはマップ23終了後に離脱するが、間違いなく前半最強のユニットだ。

まんが／北海道 星咲たいあさん





PS2 SLG

ジオニックフロント
機動戦士ガンダム0079

▶2001年9月6日
▶バンダイ
▶¥6,800
▶MC2(575KB)

Sランクの獲得方法はもちろん難関ミッション&シミュレーターの攻略法も徹底解説!

『ジオニックフロント』は〝一年戦争〟の陰で活動していたジオン軍の特殊部隊、闇夜のフェンリル隊の戦いを描いた作品。プレイヤーは進軍ルートの設定や、3つの部隊を指揮し、第二次降下作戦後の地上を舞台に戦いを繰り広げていくことになる。その戦いのポイントや難関ミッションの攻略法を解説していこう。


◀本編ミッションと演習プログラムの2つのパートで、一年戦争の戦いを満喫できる。

ゲームクリアと同時にSランクの獲得を目指して戦おう!

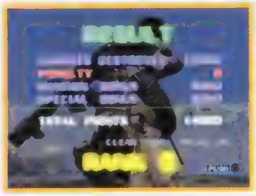
ランクはシミュレーターに影響

ミッションに出撃するときは、つねに最高のSランクを狙って戦っていくこと。なぜなら、最終的に全ミッションでSランクを獲得していないと、シュミレーターが出現しないからだ。だがSランクを獲得するには、それなりの知識とテクニックが必要となる。そこで今回はSランクを獲得するために覚えておきたい要素をピックアップして解説していこう。これを参考に完全クリアを目指せ!



◀ランクがMSの出現条件になっている場合も!

ランクを上げるには多くのポイントを入手する必要がある


◀入手ポイントが多いほどランクも高くなる。Sランクが取れなかったら再度チャレンジ!

クリア時のランクは入手したポイントによって決まり、そのポイントは以下の4つの要素で算出される。ミッションやプログラムごとに戦い方を変え、効率よくポイントを入手することが重要だ。

■ENEMIES DESTROYED　敵を倒したことによって入手できるポイント。敵の警戒レベル(赤、黄、青の3色)でポイントが変化。
■PENALTY　リーダー機や僚機が撃破されると、下表のポイントが差し引かれてしまう。
■MISSION BONUS　ミッションやプログラムごとに設定されている条件(イベントを発生させるなど)を満たすことで加算される。
■SPECIAL BONUS　ミッションやプログラムごとに設定されている条件をクリアするとポイントが加わる。なお、すべての敵を〝赤〟以外の警戒レベルで倒すと、さらに2000ポイントが加算される。


▶撃破されるのは大きなマイナスとなる。なんとしても回避しよう。

マイナスポイント

機体	マイナス
リーダー機を失う	−1000点
僚機を失う	−500点

ランクとポイントの関係

ランク	ポイント
S	8000点以上
A	6000点以上
B	4000点以上
C	2000点以上
D	0点以上
E	−1点以下

敵の警戒レベルで入手ポイントが大きく変化!!

敵に接近すると、画面に青色か赤色か黄色のターゲットマークが表示される。ターゲットマークの色は現在の敵の状態(警戒レベル)を表していて「青→黄→赤」の順に危険度が増すようになる。また敵を倒したときに入手できるポイントもターゲットマークの色によって異なり、こちらは逆に「赤→黄→青」の順に高くなる。青色の状態で数多くの敵を倒せば、それだけ入手できるポイントも多くなるのだ。


▲敵がこちらに気づいていない状態。ポイントが高い!


▲敵がこちらに気づいている状態。赤になる前に倒せ。


▲敵が攻撃態勢にあるとき。入手ポイントは低くなる。

警戒レベル〝青〟で敵を撃破するには…

敵もセンサーを使用して周囲を警戒しているため、ただ単に接近してはすぐに気づかれてしまう。さて、敵に気づかれないように倒すにはどうすればよいのか? ここでは数々の手段のなかから、とくに手軽に行える3つの戦い方を紹介しよう。まずジオン編ではドムのスプレッドビームを使うのが最もお手軽。これがヒットすると敵のセンサーが一時的にマヒし、警戒レベルが青色になるのだ。その瞬間に倒してしまえば確実。連邦編ではガンキャノンの砲撃を活用するのが最良。この武器は射程がとても長いため、敵のセンサーの外から攻撃することが可能。敵に気づかれることなく倒すことができるのだ。そのほか90mmライフルを使うというのもオススメ。これらの手段を完璧に使いこなし、敵を1機でも多く〝青〟で倒していこう。


ドム
▲敵がこちらに気づいていないとスプレッドビームは効果がない。少し接近して使用すること。


ガンキャノン
▲エイミングすれば発射できるのが強み! 先に敵を発見して先制攻撃を仕掛けよう。


ライフル
▲要領はガンキャノンの砲撃と同じ。射程距離がとても長いので、気づかれることが少ない。

ミッション・シミュレーターで使用可能になるパイロット一覧

本編ミッションと演習プログラムで選択できる全パイロットと能力値、それに支給されるMSと出現条件を一挙公開! さっそく条件を満たして全員出現させよう。ちなみに能力値はCOM操作時と、リーダー機が撃破されたあとに残された僚機の行動に影響するものなので確認しておくように。なお表中の略称については以下のとおりだ。

■ジ　ジオン編……本編ミッションと、プログラム1から26で選択できるパイロット及びMS(原作のキャラとゲラートは、プログラムでしか選択することができない)。
■連　連邦編……プログラム27から33までの連邦編で選択できるパイロット及びMS。
■索　索敵能力……敵の発見に影響。数値が高いほど、敵を素早く発見する。
■戦　戦闘能力……敵と遭遇したときの行動に影響。数値が高いほど戦闘が得意。
■任　任務遂行能力……基本的な行動に影響。ルートやアドバンスをどのくらい守るかを表し、数値が高いほど忠実にこなす。
■能力値は1から5までの5段階。数値が高いほど優れていることを表している。



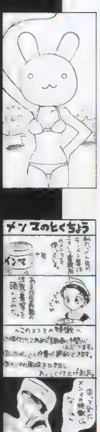
ミッション
◀ジオン軍のMSはドム・トローペンが最強。撃破数が増えると、ビームライフルが使用可能になる。



シミュレーター
◀連邦編の最終目標はマドロックとアムロ&セイラのガンダムを出現させること。その道のりはかなり険しい。

名　前	索	戦	任	支給されるMS	ワンポイント・出撃条件
ル・ローア	3	4	4	ジ　ザクⅡ(F→陸→後) グフ(グフ→カスタム) 連.陸戦型ガンダム	ザク　系とグフ系のすべての機体を乗りこなす有能なパイロット。能力値やサポート装備のバランスもよく、とても使い勝手がよい人物。
マット・オースティン	3	4	4	ジ　ザクⅠ(初→陸→後) 連　陸戦型ジム	HEAVYシールドが装備できるのが強み。ザクⅠしか乗ることができないのはツライが、サポート装備は充実しているので意外と扱いやすい。
ニッキ・ロベルト	2	2	3	ジ　ザクⅡ(F→陸→後) 連　GM、GMコマンド	シールドが支給されないのはかなり致命的! 連邦編のGMコマンドは、トータルで敵を50機以上撃破すれば出現する。
シャルロッテ	3	1	5	ジ　ザクⅡ(F→陸) 連　量産型ガンタンク	支給されるMSはザクⅡ系が2タイプのみ。それにサポート装備も不十分なので活躍の場がとても少ない。趣味で使うぶんにはよいが……。
リィ・スワガー	4	3	5	ジ　ザクⅠ(初→陸→後) ドム 連　量産型ガンキャノン	ドムが支給されるミッション9以降が彼の活躍の場となる。ただドムにナイトビジョンが装備できないのが難点。夜間ミッションは見送ろう。
マニング	4	4	5	ジ　ザクⅠ(陸→後) グフ→グフカスタム　連　GMスナイパーⅡ	センサー系を強化できるサポート装備が数多く支給される。ライフルを持たせて出撃させ　Sランクの獲得のために働いてもらおう。
レンチェフ	3	4	3	ジ　グフ 連　陸戦型ガンダム	パイロットとしての能力は高いのだが　MSとサポート装備の少なさが唯一の難点。COM操作の別働隊として起用する程度だろう。
ソフィ　フラン	2	3	4	ジ　ドム→ドム・フュンフ 連　装甲強化型ジム、量産型ガンタンク	ドム&ドム　フュンフの使い勝手はバツグン。ミッション10で入隊したら　すぐに主力として起用しよう。ただ攻撃の命中率が低めなのが難点。
サンドラ	3	3	5	ジ　ザクⅡ(陸→後)、ドム・トローペン 連　陸戦型ガンダム、量産型ガンタンク	ミッション13でドム・トローペンが支給されたら主力として戦わせよう。量産型ガンタンクは、トータルで敵を50機以上撃破すれば出現する。
ゲラート・シュマイザー	4	4	5	ジ　ザクⅠ(ゲラート専用)	本編ミッションの1周目をクリアすると出現。サポート装備が充実していてバックパック容量も多め。ただ機体がザクⅠなのが悲しいところ。
シャア・アズナブル	5	5	5	ジ　ザクⅡ(シャア専用)	本編ミッションの1周目をクリアし、プログラム01でSランクを獲得すると出現。サポート装備が充実していてレスポンスも良好。文句ナシ!
ランバ・ラル	5	5	5	ジ　グフ(ラル専用)	本編ミッション2周目の07とプログラム03をクリアすると出現。COM操作の別働隊として使うのがオススメ。期待に応えてくれるだろう。
ガルマ・ザビ	3	1	4	ジ　ザクⅡ(ガルマ専用)	本編ミッションの1周目をクリアし、プログラム02でAランク以上を獲得すると出現。支援攻撃系のサポート装備は非常に充実しているが……。
ガイア(黒い三連星)	5	5	5	ジ　ドム(黒い三連星専用)	本編ミッション2周目の12と演習プログラム04をクリアすると出現。戦闘能力が高いため、プレイヤーの使用チームとしてもオススメ!
エイガー	3	3	3	連　ガンキャノン マドロック(未完成版、完成版)	本編ミッション2周目の10をクリアし、演習プログラム27~31でBランク以上を獲得すると出現。Aランク以上を3回獲得するとマドロックが出現
アムロ・レイ	5	5	5	連　ガンダム	本編ミッション2周目の10をクリアし、演習プログラムの27~31でSランクを5回以上獲得すると出現する。近距離攻撃の俊敏さはピカイチ!
カイ・シデン	3	2	4	連　ガンキャノン、ガンタンク	プログラム27~31をすべてクリアすればOK。青色の警戒レベルの敵を15機撃破するとガンタンクが出現。キャノン砲による砲撃がとても使えるのだ。
ハヤト・コバヤシ	3	2	4	連　ガンタンク、ガンキャノン	プログラム27~31をすべてクリアすればOK。敵を30機以上撃破するとガンキャノンが出現。離れた敵は砲撃、近づかれたらビームライフルで戦え!
セイラ　マス	2	2	4	連　ガンダム	本編ミッション2周目の10をクリアし、演習プログラムの27~31でCランク以下を3回獲得すると出現。索敵&戦闘能力の低さがネック。

※表内の「F」はF型、「陸」は陸戦型、「後」は後期型、「初」は初期型を示しています



まんが/岡山県　森川景織子さん

システム SYSTEM "ブリーフィング"と"バトル"2つのポイントをピックアップ

ミッション前のブリーフィングパート、実際にMSを操作して戦闘を行うミッションパートの重要ポイントだけを抜き出し、細かく解説していこう！

ブリーフィング

作戦の確認や出撃させるMSのセッティング、それに進撃ルートの設定などを行うパート。初めて挑戦するミッションの場合は、勝利条件や戦場の天候や時間帯、そしてマップを念入りに確認すること。とくに勝利条件は重要！　見落としがあると思わぬところでつまずく場合もあるので、よく読んで理解しておくように。戦場のマップはルート設定画面で細かく確認することができる。マップ内にある障害物や敵の位置も必ず頭に入れておこう。



◀すべての情報を確認して、ミッション攻略の糸口をつかんでおくこと。

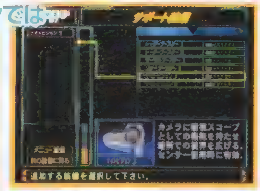
MSはサポート装備のバリエーションで選択

ミッションに出撃させるMSは機体の性能だけではなく、パイロットの能力やサポート装備のバリエーションなども考慮して選択すること。メインウェポンは戦場で待ち受ける敵のタイプに合わせて変更していこう。基本的に防御力と耐久力に優れたMSに対しては、バズーカやミサイルランチャー、耐久力が低い車両系の敵にはマシンガンやショットガンが有効な武器となる。どんな敵が登場するかをブリーフィングルームで確認しておき、その敵を攻撃するのに最適な武器を持たせて出撃させよう。また、シールドが装備できるMSは、ここぞというときに大きな力を発揮してくれるのでオススメ！　装備できるようならぜひ活用してほしい。



▲機体性能も大事だが、サポート装備も重視したいところ。事前に集めた情報をもとにセッティングしよう。

夜間のミッションでは…



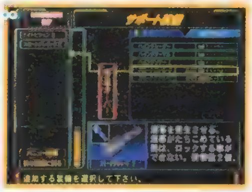
▶サポート装備のナイトビジョンが必須となる夜間のミッション。コレを装備していないと、敵を確認しづらく大ピンチに陥ってしまうのだ。ナイトビジョンが装備できないMSは、夜間のミッションに絶対に出撃させないこと！

シールドを持っているなら…



▶シールドを装備しているMSなら、敵の攻撃を防御することができる。防御の方法は、攻撃が当たるときに動かなければいいだけ。これで実弾兵器はもちろん、サーベルによる近距離攻撃も防御することができる。何度も試して慣れておこう。

そのほかの装備は…



▶必要に応じて　センサー類の有効範囲を広げるブースター系や敵をかく乱するグレネード系、さらに防御力を上げるアーマー系などのサポート装備をセットしよう。さらに余裕があればバレットやレティクルなども装備できればカンペキ！

ルートの設定方法と注意点

ルートとはミッション中にCOMの操作する味方チームが移動する道筋のこと。これを設定しておけば、味方チームの動きを自在にコントロールすることが可能。挟撃作戦やオトリ作戦などの連携戦法も思いのままに実現できるようになるのだ。ルートを完全にリニューアルするときは、下に紹介した1から7までの手順で実行してみよう。このとおりに進めれば1つ目のポイントが設定できるはず。その後は6と7の操作を繰り返して1つずつポイントを設定していけば、ルートをどんどん延ばすことも可能だ。途切れた場所からルートを延ばしたいときは、ルートの最終地点のポイントにカーソルを合わせてから「追加」を選択すること。「移動」や「削除」などのコマンドも活用していけば、さらに効率よくルートを設定することができるので、いろいろと試してほしい。



◀まずは不足部分の延長から。操作に慣れたらオリジナルルートを作ってみよう。

手順	操作方法
1	ブリーフィングのメイン画面で「ルート設定」を選択
2	設定画面でセレクトボタンを押し、全体マップを消す
3	右スティックを下に倒し、画面を見下ろし型に変更する
4	＋キーを操作し、コマンドのなかから「新規作成」を選択
5	＋キーを操作し、コマンドのなかから「追加」を選択
6	左スティックでカーソルを動かし、ポイントの位置を決定
7	MSの向きを＋キーで操作して決定

移動速度の調節方法

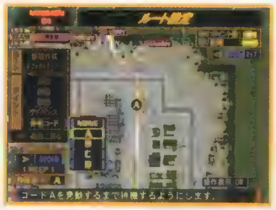
MSの前進スピードを調節したいときは、コマンドの〝アドバンス〞を活用すること。基本的な設定の仕方は、スタート時は「高速移動＋ルート重視」、作戦ポイントの少し手前では「低速移動＋ルート重視」、そして敵に近づくときは「高速移動＋攻撃重視」というのがセオリー。そのほかポイントとポイントの間隔を変えることでも前進スピードを調節することができる。いろいろと試してみて、上手にMSをコントロールしていこう。



◀ポイントとポイントの間隔を狭くすると前進スピードが遅くなる。ぜひ活用してみてほしい。

作戦コードの設定方法

味方チームを特定の場所に待機させておきたいときは作戦コードを活用しよう。これを設定しておけば、そのチームがポイントに着いたとき、自動的に待機状態になるのだ。ただ攻撃目標に近すぎると敵を確認してしまい、攻撃行動に移ってしまうことがある。こうなると作戦が台無しなので、作戦コードは攻撃目標の少し手前のポイントに設定するのが基本となる。作戦コードは最大A～Dの4つまで設定できる。うまく設定して敵を効率よく撃破していくこと。



◀攻撃目標からこのくらい離れたポイントに設定しておけば、勝手に行動することはない。

バトル（ミッション）

ミッションが始まったら設定したルートに沿って前進し、勝利条件を満たすべく戦いを行っていくことになる。ミッションで最も重要なのは、撃破されないようにすること。なぜなら1つのチームが全滅すると、クリアポイントが2000もマイナスになってしまうからだ。単にクリアだけが目標ならば強行突破も有効な戦法だが、Sランクの獲得を目指すのなら絶対に全滅だけは避けたいところ。無理をせず、着実に敵を倒しながら前進していこう。



◀味方がボロボロでは、勝利条件を満たしてもSランクを獲得することはできない。

センサーを切り換えて敵をいち早く捕捉



▲障害物の多い地域ではサーマルセンサーが重宝する。こまめに変更し、敵よりも早く敵位置を確認するのだ。

自機の周辺の地形と、そこに存在する味方や敵の位置は、画面下のMSD（マルチセンサーディスプレイ）で確認することが可能。戦いでは敵よりも先に敵機を確認することが重要になるので、表示される情報の意味は理解できるようにしておくこと。なお敵を探知するためのセンサーにはレーダー、ソナー、サーマルの3種類がある。各センサーの特徴は下の表のとおりなので、上手に使い分けていち早く敵を確認すること。

3種類のセンサーの効果

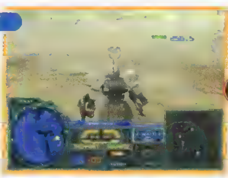
名　称	効　　果
レーダー	広い範囲に有効。壁などがあると探知できない
ソナー	範囲は狭いが　壁や木の裏にいる敵でも透過できる
サーマル	広い範囲に有効。動かない敵は探知できない

エイミングとロックオンの違いを把握せよ！

メインウェポンの射程距離外に敵がいるときに、自機の正面に表示されているロックオンサイトをその敵のターゲットマークに重ねると、敵の情報を収集することができる。これがエイミングだ。エイミングを行っているときには僚機に行動の指示を出せるほか、グレネード系、支援攻撃系、さらに砲撃用のサポート装備を使用することができる。エイミングできる範囲はMSに搭載されているセンサーによって大きく異なり、センサーの性能がいいほど広くなる。そしてメインウェポンの射程距離内に敵がいるときに同様の操作を行うと、敵をロックオンすることが可能。ロックオンできる距離はメインウェポンごとに異なり、射程距離がいちばん短いのがマシンガン系の武器。続いてショットガン系、バズーカ系、そしてもっとも長いのがライフル系の武器となっている。これらの情報をしっかり頭にたたき込んでおこう。

エイミング

▶エイミングするだけで実行できる行動は意外と多い。この状態を無駄なく活用し、敵を効率よく倒していこう。





ロックオン

◀敵をロックオンすると攻撃できるようになる。各メインウェポンの射程距離もなるべく把握しておきたい。

攻撃の命中率を上げるコツはサイト中央の白い円

敵をロックオンすると、サイトの中央に命中率を表す白い円が表示される。この円は時間の経過によって小さくなっていき、それとともにメインウェポンの命中率が上昇する。そのため敵を攻撃するときは、円が小さくなるのを待ってから行うのがベスト！　ロックオンしたからといって、あわてて発砲してしまわないように注意しよう。なおパイロットの能力によって円が小さくなるまでの時間に差がある。





◀▲敵をロックオンすると命中率を表す白い円が表示され、時間とともに小さくなる。射撃に優れたパイロットだと最初から円が小さめだったり　まったくブレが生じなかったりする。チェックしてみよう。

敵を攻撃するときは左右に回り込むこと！

敵に発見される前に敵を捕捉し、物陰から近づいて撃破するというのが攻撃のセオリー。しかし、そう毎回うまくいくとは限らない。ときには撃ち合いになることもあるだろう。そんなときに役立つのが〝回り込み攻撃〞だ。敵を中心に回るように移動すれば、敵の攻撃を余裕で回避できる。しかもロックオン状態が維持できるので、いつでも反撃できるのだ。左右のスティックを細かく操作し、移動方向とMSの向きを調節していくのがポイント。練習して操作に慣れておこう。





◀▲ロックオン状態を維持しつつ、MSの向きを変えながら横方向に回り込む。こうすれば敵の攻撃を回避しながら反撃できる。

そのほか必ず押さえておきたい2つの重大要素

ミッションは進行がリアルタイムなだけに一瞬の指示の遅れが命取りになる。状況を素早く判断し、こまめに指示を出して味方機を導いていこう。また敵に背中を絶対に向けないこと！　背中を攻撃されると、ほぼ一撃で撃破されてしまうので要注意。

行動の指示

▶味方チームには移動と停止。僚機にはフォーメーションが指示できる。状況判断を素早く行い、最適な指示を出していこう。

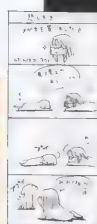


MSの防御力

▶MSは正面→側面→背後の順に防御力が低い。敵から逃げるときは敵に背中を向けずに、低速移動の後ずさりで後退しよう。







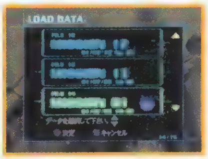
まんが／広島県　かんなぎみくさん

ミッション
MISSION 1周目&2周目の難関ミッションをマップを使って攻略！

1周目＋2周目の全26ミッションのなかから、とくに難しいと思われる4つをマップを使って攻略！　ミッション01～10のイベントの発生データも公開しよう!!

2周クリアするまで戦いは終わらない！

「ジオニックフロント」に用意されている本編ミッションは、オープニングからエンディングまで全13ミッション。だが、それをクリアするだけでは戦いは終わらない。1周目をクリアすると2周目の全13ミッションが出現するのだ。2周目の設定は基本的に1周目と同じ。だが敵にMSが数多く登場するようになるのだ。



◀2周目のセーブデータには部隊のマークが入る。

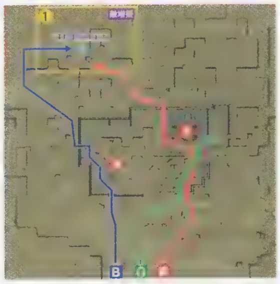
マップの見方

マップ内に記載されている"B"はブルーチーム、"R"はレッドチーム、"G"はグリーンチームの初期配置場所で、ルートと作戦ポイントは各チームの最適と思われるものを記載。"1～"は、とくに要注意のエリア。"★"は注意が必要だったり、攻撃目標になっている敵。"敵増援"は敵増援の出現場所。"友"は敗北条件となる味方友軍を示しています。

MISSION 05 砂漠を駆ける郡狼
周辺の敵を掃討し、マップ北西の敵指揮車両を撃破！

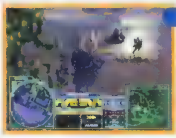
戦闘開始と同時に各チームをルートに沿って前進させ、まずは基地周辺にいる敵を撃破。そして基地の敷地内に入り、守備隊と合流する。合流するとイベントが発生するので、それを合図に今度は攻撃目標の指揮車両を目指そう。指揮車両と戦うときは1のフィールドを広く利用し、回り込みながら攻撃していくこと。そのほか、岩陰に隠れてマゼラアタックを使用するという戦法もオススメ。敵増援として出現するガンキャノンは指揮車両を撃破し、退却イベントが発生してから撃破すること。火力は相手のほうが上なので、出現直後は絶対相手をしないように。

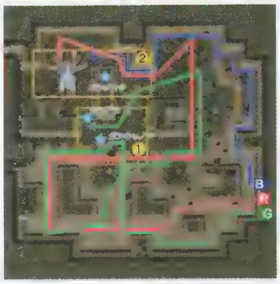

この敵に注意
◀ガンキャノンは攻撃力と防御力が高い。退却イベント後に倒そう。



MISSION 06 木馬を探して
ルート設定をしっかり行い、完全クリアを目指せ！

初期設定のルートのままではクリアは不可能。マップに記したように、フィールドの中央付近を通るようにルートを設定しよう。各チームの役割としてはCOMの操作する味方チームが、マップ1にいるガンダムとガンキャノン、プレイヤーの操作するチームで、マップ2にいるガンタンクとWB（ホワイトベース）の情報収集を担当するのが効率的だ。WBに接近するときは北側の山沿いを移動。ガンタンクの砲撃を回避しながらWBの背後に回り込むこと。なおWBの情報収集さえ終わればクリアだが、ほかのMSの情報収集も行っておくとポイントが高くなる。


この敵に注意
◀ガンダムの存在が脅威。出会ってしまったら逃げるしかない！



MISSION 2-07 オデッサ最前線
2周目では敵にMSが登場！ドムを使って活路を開け!!

マップ1には61式戦車やミサイルカー、それにジムが待機している。ここで注意したいのがジムの動き。右方向に移動後、側面から攻撃してくる場合があるのだ。倒した敵が爆発すると炎や煙で視界が悪くなるため、ジムの動きが確認できなくなることがる。あまり接近しすぎないように攻撃し、動きを把握しながら戦っていくこと。また敵の数が多いので、攻撃し続けているとすぐにバズーカが弾切れになってしまう。こまめなリロードを心がけよう。マップ2にいるガンタンクはドムのバズーカなら地上からでも撃破可能だが絶対に油断しないこと。攻撃を受けるとドムでも耐えられないので、左右に回避しながら接近しよう。ガンタンクを撃破したらマップ4に進む前にマップ3付近で敵を迎撃。最終目標のビッグトレーに近づくときは、スプレッドビームを定期的に使いながら突撃し、バズーカの射程に入ったら敵が近寄ってくる前に決着をつけてしまうこと。


この敵に注意
▲ガンタンクのキャノン砲の破壊力は絶大。動きをよく見ながら近づこう。


▶Sランクを狙うならビッグ・トレーの砲塔はすべて破壊するように。



MISSION 2-10 ジャブロー攻略作戦
敵の包囲網の裏を突破してマドロックの撃破を目指せ

戦闘が始まったら全隊コマンドで全部隊の移動を止める。その後、ドム　トローペンを操作し、通路に沿って前進させよう。マップ1に出現する敵MSはビームライフルを装備している。前進するときは敵MSが奥の通路を曲がったことを確認してからにすること。マップ2の敵はジリジリ前進し、射程距離に入った瞬間に攻撃して撃破。マップ3、4では無理をせずスプレッドビームを使って敵を倒す。5のブランリヴァルに接近するときは必ず後方から。そしてマドロックに対してもスプレッドビームを使用して戦っていこう。


この敵に注意
▲GMコマンドは強力な武器を装備しているので無謀な突撃は厳禁！

▶マップ1ではGMコマンドが後ろを向いてから前進すること。




◀ブランリヴァルに前方から挑むと主砲の餌食。必ず後方から！



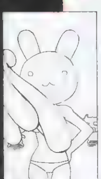

◀全速力でマドロックに接近。スプレッドビームを当てたら近距離攻撃を仕掛けて倒そう。

ミッション10まで用意されているイベントの発生条件

ミッションの最中にはプレイヤーの行動や時間の経過によって通信イベントが発生したり、さらにエピローグが変化する場合もある。それらの条件をまとめて公開しよう。表中のA、B、C～は連続するイベント。条件を満たすとそれに関連するイベントが順に発生していくようになっている。イベントを発生させるとミッションボーナスが入る場合もある。


◀ミッション5のエイガーのセリフには、いろいろなパターンが用意されている。

M	発生条件	イベント
1	敵が味方チームを発見	「あぁぁ、ザクだぁぁ！」
	空港施設に接近（A）	「て、敵襲!!」
	ビッグ・トレーに接近	「最終ターゲット確認……」
	管制塔をエイミング	「降伏しろ……」
	A発生1分後。管制塔関連のイベント未発生時（B）	ミデア機の爆破準備が進行
	B発生5分後。管制塔関連のイベント未発生時（C）	ミデア機が爆破される
	C未発生でミッションクリア	エピローグ1
	C発生でミッションクリア	エピローグ2
3	スタート直後	「洞窟内は遮蔽物もなく……」
	一定距離進む（A）	「このブロックを放棄する」
	A発生2分後（B）	「ゲート開放まで、あと3分です」
	B発生1分後（C）	「ゲート開放まで、あと2分です」
	C発生1分後（D）	「ゲート開放まで、残り1分です」
	D発生1分後	「ゲートが完全に開きました」
	2カ所の電源施設を破壊	「発電施設の破壊を確認……」※2カ所を破壊したときの時間差で停電時間が変化。時間差が30秒以下なら3分、31秒以上なら1分間だけ停電する
	停電してから数分経過	「電源が回復したようです」
	資材保管庫の敵を撃破（E）	「資材保管庫の制圧を確認しました」
	弾薬保管庫の敵を撃破（F）	「弾薬保管庫の制圧を確認しました」
	EとF発生後	「よし、あとはドックだけだ。急げ!!」
	A未発生で15分が経過（G）	「地上部隊が……」
	制限時間内に指揮所を破壊	エピローグ1
	G発生でクリア	エピローグ2
4	敵を発見	「敵を発見した……」
	戦闘開始から2分後	「待っていたぞシャア！」
	戦闘開始から3分後、または敵を全滅させる	「ガルマ司令の本体が……」
5	基地守備隊に接近	「基地守備隊と合流しました」
	味方チームが基地の東側か北側の出口から出て前進する	「なにっ、数の上では圧倒的に……」
	基地守備隊が全滅する	「基地守備隊が全滅しました」
	基地司令部が壊滅する	「基地司令部が破壊されました」
	発電施設周辺の敵を撃破（A）	「発電施設の敵守備隊を撃滅」
	A発生1分後	「発電施設の機能が回復しました」
	戦闘開始から20分後、敵を20機撃破、指揮車両かガンキャノンに接近のうち、どれかを満たす	「敵の増援です……」
	エイガーがこちらを認識する	「なんなんだ……この戦場は」
	エイガーとの距離が300～500	「落ち着いて狙え……」
	エイガーに攻撃される	「砲火を集中！」
	エイガーに攻撃を当てる	「消え失せやがれ」
	エイガーとの距離が80以下	「来るな、来るな、来るなぁぁ!!」
	エイガーが健在で指揮車両撃破	「後退する」
	エイガーを撃破する	「脱出する」
	指揮車両が健在でエイガー撃破	「指揮車両をたたけ！」
6	まったく動かず5分が経過	「作戦失敗です」
	WBがこちらを確認する	「なにっ、敵だと!?」
	WBに接近	「冗談じゃないぜ、アムロは……」
	WBを目視	「木馬を発見した」
	WBの艦橋をエイミング	「データ収集を開始……」
	ガンダムを目視	「白いヤツ、ガンダムを発見した」
	ガンダムをエイミング	「データ収集を開始……」
	ガンキャノンを目視	「ガンキャノンを発見した」
	ガンキャノンをエイミング	「データ収集を開始……」
	ガンタンクを目視	「ガンタンクを発見した」
	ガンタンクをエイミング	「データ収集を開始……」
	4つの目標の情報収集を完了	エピローグ1
	情報収集が不完全でクリア	エピローグ2
7	敵が防衛ラインに接近	「隊長、防衛ラインを……」
	敵が防衛ラインを突破	「味方防衛ラインを突破されました」
	戦闘開始10秒後	「マッシュの魂よ……」
	〃　3分20秒後	「あーオルテガだ！　木馬を捉えた」
	〃　3分50秒後	「は、はやい！　こんなのが……」
	〃　4分10秒後	「うぁーーっ！　ブ、ブライト……」
	〃　4分30秒後	「もらったーっ！」
	〃　5分10秒後	「ドムとて、この程度の……」
	9分30秒後	「ウラガン……」ミッションクリア
10	構内を前進	「敵部隊がドックに潜入……」
	ブランリヴァルに約800まで接近	「敵の増援です、気をつけて……」
	ブランリヴァルに約350まで接近	「最深部に到達、残念ながら……」
	マドロックに発見される	「識別不能のMSが接近……」
	マドロックに攻撃を当てる	「消えろ、消えろ、消えろぉぉっ！」
	マドロックを撃破する	「バ、バカな……、ガンダムが……」




まんが／愛知県　名古屋の妹さん

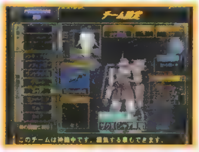
シミュレーター SIMULATOR

シミュレーターのポイントと難易度の高いバトルの攻略法を一挙解説!!

シミュレーターでプレイできる演習プログラムの出現条件を完全公開！ さらにジオン編と連邦編のプログラムのなかから難易度の高い4つを攻略しよう。

本編ミッションとの違い

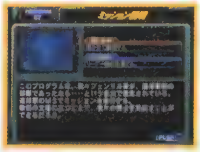
シナリオや設定が異なるだけで、基本的な進行は本編ミッションと同じ。出撃前にはブリーフィングがあり、そこでルートやチームの設定を行うことができる。ただ出撃できるMSは、本編で獲得しているMSのなかから選ぶことになる。そのため本編を先まで進めて高性能のグフやドムを獲得してからプレイすれば、それだけ難易度も下がるというわけだ。まずは本編のクリアを目指そう。



◀条件を満たせばシャア、ガルマ、黒い三連星、ラルなども登場！

ジオン編と連邦編の違い

演習プログラムは、01～26までがジオン編、27～33までが連邦編となっている。2つのパートではシナリオはもちろん、選択できるMSやともに戦ってくれるキャラもまったく異なるのだ。ちなみに連邦編では、条件を満たすことでアムロ、カイ、ハヤト、セイラ、それにエイガーの5人が新たに使用可能になる。全パイロットを出現させ、原作の戦いを再現してみるのもいいだろう。



◀連邦編ではフェンリル隊のメンバーも連邦軍のMSに乗って戦う。

全33プログラムの出現条件

すべてのプログラムの出現条件は以下のとおり。表中のMは本編ミッション、Pは演習プログラムを表しています。

種	No	タイトル	出現条件
ジオン編	01	模擬演習	M01クリア
ジオン編	02	模擬演習Ⅱ	M02クリア
ジオン編	03	模擬戦闘	M05クリア
ジオン編	04	模擬戦闘Ⅱ	M07クリア
ジオン編	05	地下ドック防衛訓練	M03クリア
ジオン編	06	ジャブロー脱出	全キャラが使用可能になる
ジオン編	07	Lone Wolf	2周目M03クリア
ジオン編	08	Lone WolfⅡ	P07クリア
ジオン編	09	アイアンスピア	M10クリア
ジオン編	10	ラグナレク	P10、33以外をクリア
ジオン編	11	連邦軍新型MS解析	M04クリア
ジオン編	12	連邦軍新型MS解析Ⅱ	2周目M01クリア
ジオン編	13	ランバ ラル特攻！	P03、2周目M07クリア
ジオン編	14	迫撃！トリプル ドム	P04、2周目M12クリア
ジオン編	15	突破口	1周目クリア
ジオン編	16	突破口（2周目）	2周目クリア
ジオン編	17	闇夜のフェンリル	1周目クリア
ジオン編	18	闇夜のフェンリル（2周目）	2周目クリア
ジオン編	19	ダブデ救出	1周目クリア
ジオン編	20	ダブデ救出（2周目）	2周目クリア
ジオン編	21	追跡者	1周目クリア
ジオン編	22	追跡者（2周目）	2周目クリア
ジオン編	23	最終防衛ライン	1周目クリア
ジオン編	24	最終防衛ライン（2周目）	2周目クリア
ジオン編	25	牙あるかぎり	1周目クリア
ジオン編	26	牙あるかぎりⅡ	2周目クリア
連邦編	27	Vフェンリル	P11、12、2周目M06クリア
連邦編	28	ジオンの進攻	P11、12、2周目M06クリア
連邦編	29	追跡者	P27、28クリア
連邦編	30	反攻	P29クリア
連邦編	31	熱砂の激突	P30クリア
連邦編	32	グレイプニル	連邦編でSランクを5回獲得
連邦編	33	ジオン公国に栄光あれ	全Mと32までのPをSランクを獲得

ジオン編

難易度の高い演習プログラムではドム系のMSを活用せよ

難易度の高い演習プログラムをクリアするため、そしてSランクを獲得するためには、ドム系のMSが必要不可欠！ というのもドムは防御力が高い、移動スピードが速い、移動しながらバズーカを撃つことができる、敵のセンサーをかく乱するスプレッドビームが使えるという数多くの長所を兼ね備えているからだ。さらにドム トローペンの場合、撃破数が増えると最強武器、ビームライフルが使用できるようになる。弱点らしい弱点はないので、必ず使いこなせるようにしておきたい。



ドム系

◀ドム、ドム・フュンフ、ドム・トローペンの3タイプが登場。難易度の高いミッションでは、この3タイプのMSをブルー、レッド、グリーンチームに設定して出撃しよう。



▶スプレッドビームは、敵がこちらに気づいていないと効果が発揮されない。敵を発見したら接近し、こちらに気づいた瞬間に使うこと。これがヒットすると警戒レベルが〝青〟になるので、そこで倒せば獲得ポイントも多くなる。

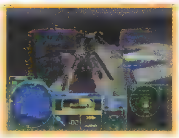
PROGRAM 06 ジャブロー脱出

基本は隠密行動！ シャア専用ザクⅡを選択し、慎重に進んでいこう!!

ドムにはセンサー系を強化するサポート装備が少ない。ここでは、それらのサポート装備が充実しているシャア専用ザクⅡ、またはマニングかゲラートのザクⅠを選択。センサー系を強化し、バズーカかライフルを装備して出撃すること。戦い方としては、周囲に気を配りながら前進し、敵を発見したら一旦停止。敵の進行方向を見極めて背後から攻撃するのがセオリー。そのほか敵の真正面で待ち構え、武器の射程距離に入った瞬間に攻撃するという戦法も良策だ。敵に発見される可能性があるときは、スモークグレネードを活用！ 煙幕が出ているあいだに攻撃しやすい場所に移動して、見つからないように待機しよう。敵に発見されるとその時点でゲームオーバーになるので、慎重に行動せよ。



◀オススメはシャア専用ザクⅡ。移動速度が速く、攻撃の命中率も高いので扱いやすい。



◀敵を発見したら 一旦停止して敵の移動方向を確認。その背後に回り込んで攻撃していこう。



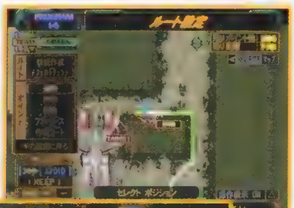
この敵に注意

◀敵に発見された時点でゲームオーバーなので 敵はすべて要注意。

PROGRAM 14 迫撃!トリプル・ドム

ナイトビジョンを装備したドム系MSを選択！ スプレッドビームで強行突破!!

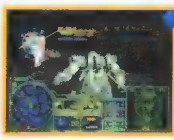
このミッションに出撃させるMSは、グリーンチームのルートを進むドム トローペンだけでOK！ ほかのMSを出撃させるとガンダムの餌食になり、マイナスポイントを食らうハメになるのでやめておこう。ルートは初期設定のグリーンチームのものを使用。ただ終着点の部分を少しだけ延長しておくこと（右上の写真を参照）。戦闘が開始されたらルートに沿って移動し、まずはガンキャノンを撃破。続いてガンダムを捜索し、スプレッドビームを当てて倒そう。その後、ルートに沿ってWB（ホワイトベース）の横を通り抜けて背後に回り込む。このときWBの艦橋を破壊するとクリアになってしまうので、先に主砲や機関砲、それにフィールドに残ったガンタンクを撃破。艦橋は最後に破壊すること！



▶WBに正面から挑むと、主砲に狙われる。後方から回り込むようにルートを設定せよ。



◀グリーンチームのルートを進むと、最初にガンキャノンに遭遇する。キャノン砲には注意！



この敵に注意

◀ガンダムはガンキャノンのすぐ近くにいる。攻撃されると一撃でアウトなので、発見されたらスプレッドビームを使おう。

まんが／富山県 ふむなさん

連邦編

ガンキャノンの砲撃を多用して敵を撃破！

スプレッドビームが装備できるMSがないため、ジオン編と同じ戦法は不可能。連邦編では、射程距離の長いガンキャノン系のMSとマドロックの砲撃を活用するのがポイント。敵を遠い距離でエイミングし、敵に気づかれることなく青色の警戒レベルで攻撃すれば、高いポイントを稼ぐことが可能なのだ。この戦法を使い、Sランクを獲得しよう！



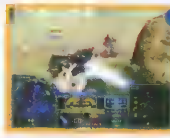
ガンキャノン系

◀砲撃が行えるMSはガンキャノン、量産型ガンキャノン、マドロックの全部で3機種。マドロック以外は機動力が低い。しかし、Sランクを獲得するため操作に慣れておこう。なお砲撃にはサポート装備のキャノン砲が必要。

PROGRAM 30 反攻

マドロックを選択して地道に敵を撃破！ 無謀な突撃は絶対に避けるように!!

マイナスポイントがコワイので、プレイヤーが操作するマドロック以外は出撃させないのが得策。戦闘ではセンサーに注目しながら慎重に移動し、発見した敵を砲撃で撃破していくこと。敵に発見されたら森の中に待避し、敵の警戒レベルを赤色から黄色にしてから倒そう。戦場を高速で巡回しているドム トローペンはこちらから近づかずに、相手が接近してくるのを待って撃破すること。敵は森の中にも潜んでいるので隅々まで捜索してみよう。



この敵に注意

◀ドム・トローペンが戦場を高速で巡回している。発見したら待ち構えて倒せ！



▲敵に発見されたら森の中に待避。こうすると敵の警戒レベルが赤色から黄色に下がる。この方法で警戒レベルを下げ、少しでも多くポイントを稼いでいくこと。

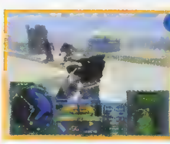


▲マップ北西の森の中には、数多くの敵が隠れている。無警戒で飛び込んでしまうと包囲されるので、センサーをサーマルに切り替えて慎重に進んでいこう。

PROGRAM 32 グレイプニル

ビームライフルの貫通性能をフル活用し、警戒レベル〝青〟で敵を倒しまくれ！

このプログラムでは味方のホバートラックはもちろん、出撃させた味方MSが1機でも撃破されると失敗になる。そのためマドロック、ガンダム、ガンダムという最強の3チームで出撃すること。戦闘が始まったら高速移動で森に入り、発見した敵を片っ端からビームライフルで撃破する。ビームライフルは撃ち尽くすとリロード時間が長くなるので、こまめにリロードすること。市街地の敵は発見される前に砲撃で倒し、なるべく高いポイントを獲得。敵に発見されてしまった場合は、ビルを利用して隠れ、ビームライフルを貫通させて仕留めていこう。



この敵に注意

◀グフ・カスタムのヒートロッドを受けると、一定時間メインウェポンが使えなくなる。ヒートロッドを発射される前に撃破しよう。



▶マドロック、ガンダム、ガンダムの3機で出撃させるのがベスト。



◀ビームライフルならビル越しに敵を攻撃することができるのだ。





PS2 ACT

Devil May Cry
デビル メイ クライ

▶2001年8月23日
▶カプコン
▶￥6,800
▶MC2（420KB）

誰もが苦戦する難敵の攻略に加え小ネタ集＆隠し要素をお届け!!

弾数無限の銃攻撃や多彩な連続技などが最大の魅力！　スタイリッシュかつ爽快感抜群な、本格派ACT『Devil May Cry（以下、デビル）』の攻略をお届けだ!!　もちろん本格派なだけあって、敵との戦闘（とくにボス戦）は骨太な難易度を誇る。そこで今回は、強敵と戦うときに有効な戦術をメインに解説。隠し要素や小ネタも紹介するので、しっかりチェックしょう！

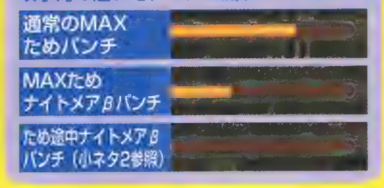

▲敵ごとの戦術をしっかり練って戦えば、全難易度＆全ミッションでのオールSランククリアも夢じゃない！

プレイに役立つ小ネタ集　これらを知っておけば戦闘がグッと有利になること間違いなし！

1 ナイトメアβ装備時は左手の攻撃力が通常の2倍になる！

ナイトメアβを装備中にイフリートで攻撃すると、左腕の攻撃のリーチがやや長くなる。さらに一定の条件下では、攻撃力が通常の2倍になる。この攻撃（以下、ナイトメアβパンチ）が可能なのは、①1撃目のパンチ、②1撃目のパンチ後のマグマドライブ、③ラウンドトリップ中のパンチ（2撃目）の3パターン。威力の違いをナイトメア内に出現するネロ アンジェロ（難易度NORMAL）で比較してみたので、参考にしてほしい。

攻撃力の違いをゲージの減りでチェック！



2 ため途中のほうがMAXためよりも攻撃力が高い！

イフリート装備時のため攻撃は、MAXまでためる（約1秒間ボタンを押しっぱなしにする）と、自動的に攻撃を繰り出す。このときの攻撃力は、通常の約4倍になる。だが、自動的に攻撃が出る直前（MAXまでたまりきる前）にボタンを放して攻撃すると、なんと攻撃力が約6倍にもなる（左の比較を参照）のだ！　この「ため途中攻撃」をナイトメアβパンチと組み合わせると、シャドウですら一撃でKOできる。強力な武器になるので、ぜひ覚えておこう。ただし、残念ながらメテオではこの効果は得られない。MAXまでためたときに、最大攻撃力で発射できるのだ。

3 挑発＆ため動作でコンボ評価時間を延長できる！

コンボ評価を上げるためには、攻撃を当ててから1.5秒以内に、次の攻撃を当てる必要がある。しかし、挑発（R2ボタン）中は、コンボ評価時間のカウントが進まない。そこで、コンボ中に攻撃できる敵が近くにいなくなったときは、遠くにいる敵が近寄ってくるまで、ひたすら挑発を繰り返そう。同時にD.T.ゲージもたまるので、一石二鳥だ。また、イフリート装備時のため動作中（ただし銃撃は除く）も、コンボ評価時間のカウントが進まない。したがって、ためている時間で敵の接近を待つこともできる。ため攻撃のほうがコンボ評価が上がりやすいので、効率的といえる。

4 R2を押しながらヴォルテックスを出せば好きな方向に飛べる！

ヴォルテックスは通常、近くにいる敵をロックオンして進む。しかし、R2ボタンを押しながら出せば、敵をロックオンすることなく、向いている方向に飛ぶことができるのだ。攻撃したい敵が遠くにいるときなどに利用しよう。


▲敵を無視して先に進みたい場合などにも効果的だ。

『デビル』の隠し要素を一挙公開!!

ここでは隠しキャラをはじめとする、4つの隠し要素を紹介。最終目標となるスーパーダンテを出現させるには、難関のDante Must Die!（以下、DMD）をクリアする必要がある。次ページからのボス攻略を参考に、制覇を目指してほしい。

❶最後のシークレットミッションで「時の腕輪」を手に入れる!

シークレットミッション12では、発動すると周囲の時間が止まる装備品「時の腕輪」を入手できる。発動方法は、「時の腕輪」を装備して、D.T.ゲージが3つ以上たまった状態でL1ボタンを押す（魔人化と同じコマンド）だけ。発動時間は、ゲージ1つにつき2秒間だ。この間は、動けない敵を自由に攻撃できるので、動きが素早いシャドウとの戦いなどで役に立つだろう。ただし、ネロ アンジェロ以外のボス敵に関しては効果がない。さらに、装備中は魔人化することができない点にも気をつけよう。


▲時間停止中は敵が変形しない。コアが出る前のシャドウにいくら攻撃しても、コアは出ないので注意。


◀装備の切り替えは、武器と同じくアイテム画面で行う必要がある。

シークレットミッション12のクリア方法を紹介!!

❶この壁から隠し通路へ

Mission21が始まったら、ミッション開始時にいるフロアにある、時空神像の前へ。写真の位置の壁を調べると、隠し通路内に入ることができ、シークレットミッション12が始まる。通路内のノーバディを倒しながら、道なりに奥へ進んでいこう。


◀ミッション開始後すぐに左側へ。時空神像を挟んでホーリーウォーターの反対側だ。

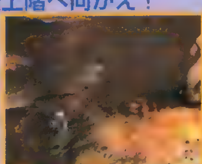
❷広場を上に進む

ノーバディを3体倒して通路の奥に到達したら、扉（緑色の粘膜）を攻撃し、できた穴から広場へ向かう。写真の足場から、竜が炎を吐く広い足場へ進もう。なお、最下層の奥にはレッドオーブのオブジェがあるので、オーブを稼ぎたい人は忘れずに。


◀広場に入ったら、すぐ左にあるこの足場を使って上へ。落下しないよう注意して進む。

❸炎を吐く竜とフロストを倒して最上階へ向かえ！

広い足場に到着したら、炎を吐く骨の竜を剣で攻撃して倒す（右の写真を参照）。すると最下層にフロストが2体出現するので、装備をイフリートに替えてから倒しに行く。2体とも倒すと、足場がなくて渡れなかった最上層のエリアに、移動する足場が出現。最上層に向かい、出現した足場に乗って対岸まで進もう。あとは奥にある「時の腕輪」を入手すれば、シークレットミッション12はクリアとなる。なお、クリア後は時空神像の前に自動的に戻る。


◀剣で攻撃したら、すぐに左右に移動して炎をよける。

❷ゲームをクリアするとHARD&Dante Must Die!が出現

1周目（NORMAL）をクリアすると、さらに難易度が高くなったHARDが出現（1周目のクリアデータを引き継いで、2周目としてプレイすることになる）。そして、このHARDをクリアすると、最高難度を誇るDMDが出現する。ちなみに、EASY AUTOMATICを何周クリアしようが、これら2つの難易度は出現しないので注意しよう。

HARDの特徴

強力なザコ敵が序盤から出現し、敵の攻撃力がNORMALの2倍になる。また、通常攻撃（D.T.発動中の銃撃を含む）のボスへのダメージが1/3になる。さらに、アイテム取得値が高騰したり、D.T.発動中の体力回復量が半分になったりもする。

Dante Must Die!の特徴

ザコ敵の攻撃力などはHARDと同じ。ただしザコがD.T.を発動するようになり、攻撃力が3倍に。浮かせにくくもなるので、D.T.を発動される前に倒してしまおう。さらに、ボスの攻撃力がNORMALの5倍に跳ね上がり、こちらの攻撃はすべてのダメージが1/3になる。また、D.T.発動中の体力回復がなくなり、アイテム取得値がさらに高騰する。

❸上級者向けモードをクリアして2人の隠しキャラを出現させよう！

上で紹介しているHARDをクリアすると「The Legendary Dark Knight（伝説の魔剣士）」が、DMDをクリアすると「Super Dante（スーパーダンテ）」が、それぞれ出現する。なお、これらの隠しキャラを使う場合は、出現済みのデータで「NEW GAME」を選ぶ必要がある。通常のダンテのプレイデータは引き継げないので注意しよう。

The Legendary Dark Knightの特徴

伝説の魔剣士とは、ダンテの父 スパーダのこと。その姿ももちろん特徴的だが、一番の特徴は、閻魔刀（やまと）という武器を持っていること。アラストルの技が使えるこの閻魔刀を装備すれば、ゲーム開始直後からD.T.を発動して戦うことも可能だ。しかもD.T.発動中の閻魔刀は、ゲーム中で最もリーチが長く強力なスパーダ（剣）になるというオマケ付きだ。


▶イベントシーンも、ちゃんとスパーダの姿に！

Super Danteの特徴

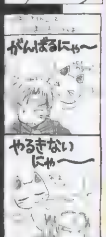
スーパーダンテは、D.T.ゲージが無限なのが最大の特徴。アラストル入手後は、常にD.T.を発動した状態で進める。ただし、扉を出入りするとD.T.が強制解除される点には注意。


◀強力な技をガンガン繰り出して、敵を蹴散らしていこう!

❹全ミッションSランククリアでスペシャルCGが出現！

どれか1つの難易度（ただしEASY AUTOMATICは除く）で、すべてのミッションのデビルハンターランクをSランクにすると、エンディング後にスペシャルCGが表示される。ここではあえてそのCGは掲載しないので、ぜひ自分の目で確かめてみよう！　なお、DPSVol.193でSランクを集中攻略しているので、持っている人は参考にしてほしい。





まんが／群馬県　なおさん

難関ザコ＆ボス戦の戦術を伝授!!

この『デビル』で最も重要なのは、なんといっても敵との戦闘。HARDやDMDでは、たった一撃の攻撃を受けただけで瀕死になってしまうこともある。この攻略を参考にして、敵の攻撃パターンごとに最適な対処法を身につけよう。

ここからは、強力なザコ敵3体と5体のボスについて、有効な戦術を解説していく。とくにボス戦は、戦闘ごとに異なる戦術が必要になる場合が多いので、あわてないようにしよう。ここでHARDやDMDでも通用する戦い方を習得し、強敵との激闘に挑め！

この技で大ダメージを与えろ！

大ダメージを与えたい場合には、アラストル装備時ならエアレイドや魔人５連斬り（D.T.発動中に△ボタン連打）、イフリート装備時ならMAXためメテオやインフェルノ、そして魔人乱舞（D.T.発動中にキック13）あたりが有効。惜しまずD.T.を発動して戦おう！


▲D.T ゲージの消費は激しいが、広範囲を攻撃できて強力なインフェルノがとくにオススメ。

ゲーム終盤に登場する3体の強力ザコ敵を攻略！

VSプラズマ戦

分裂させてインフェルノでまとめて倒せ！

人間形態時には一定の条件（下を参照）で分裂してしまうが、インフェルノやため攻撃といった威力の高い攻撃でダメージを与えれば、分裂させずに倒せる確率が高くなる。逆に、わざと分裂させてから倒し、オーブを稼ぐのも手だ。また、コウモリ形態時にはショットガンでの攻撃がベスト。ナイトメアβはほとんど効かないので注意。

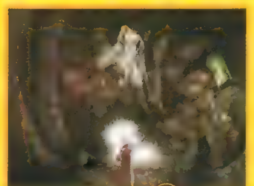

◀分裂する条件と確率は、①与えたダメージが一定値を越えたとき＝50％、②浮かせているときに追撃したとき＝25％、③体力を0にしたとき＝50％、だ。


▶分裂させたら、プラズマが1カ所に集まるようにおびき寄せて、インフェルノでまとめて攻撃しよう。こうすれば、一発で全滅させることも可能だ。

VSフロスト戦

キック13を連発すれば反撃を受けずに倒せる！

フロストにはアラストルが効きにくいので、必ずイフリートで攻める。フロスト１体が相手なら、攻撃をしてくる前にキック13を１発当てられれば勝利が確定。あとはキック13を連発すれば、ノーダメージで倒せる。２体同時に出現した場合は、インフェルノで２体を同時に攻撃する。または、１体を魔人乱舞で倒し、１対１に持ち込もう。

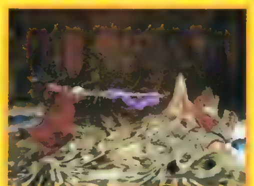

◀フロストに近づいたときに、真上にジャンプしてきたら要注意。これは冷気（氷の針山）攻撃をする合図なので、すぐにフロストから走って離れよう。


▶そして、フロストが着地する寸前にジャンプすれば、攻撃をよけられる。すぐにジャンプしてしまうと、攻撃範囲外に逃げられない場合があるので注意。

VSノーバディ戦

「スティンガー→グレネード1発」のコンボで倒せ！

武器はリーチの長いスパーダが有効だ。スティンガー→グレネード１発（逆でも可）のコンボをくり返せば、簡単に倒せる。また、ノーバディが転がしてくる目玉はスティンガーの邪魔になるうえ、触れると爆発してダメージを受ける。グレネードで破壊してしまおう。目玉を壊したときに飛び散る肉片でもダメージを受けるので注意。


◀まずはスティンガーをヒットさせて、ノーバディをのけぞらせる。また、ハイタイムで攻撃すると、ノーバディを棒立ち状態にできることを覚えておこう。


▶そしてノーバディがのけぞったところを、すかさずグレネードで攻撃！ ここですぐスティンガーを出せば、無防備なノーバディを攻撃できる。

ダンテの前に立ちはだかる全5体のボスを徹底攻略！

VSファントム戦

弱点である頭と背中へのかぶと割りはDMDまで有効だ！

●全戦共通の戦術　その①

「空中撃ち→かぶと割り」を連続で!

まずは、アラストル（もしくはスパーダ）とショットガンを装備。そして、ファントムの頭に近づいて×→□→△と順にリズムよくボタンを押していけば、ACT初心者でも簡単にダメージを与えられる。エアハイクやキックジャンプをしてからかぶと割りを出せば、ダメージが大きくなるので積極的に狙ってみよう。もし背中に乗ることができたら、振り落とされるまでの間に尻尾の付け根をメッタ斬りにして、さらにダメージを与え続けよう。

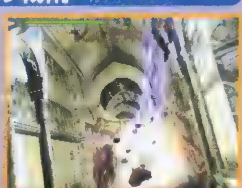

▲背中に乗るつもりで跳んで空中撃ちをしたら……。


▲すぐに△ボタンを押して、かぶと割りを出そう。

●追撃戦での戦術

エアレイドがベスト

戦闘開始直後からエアレイドを連発すれば、簡単に倒せる。D.T ゲージが少ない場合は、キックジャンプで火炎弾をよけ続け、通路の奥に到達してから共通戦術①や②と同じ手で。なお、無視して中庭への扉に入れば、戦わずに逃げられる。


▲なるべく高い位置から攻撃するようにしよう。また、できるだけ近づいて真上から攻撃するようにすれば、なおいい。

●全戦共通の戦術　その②

「スティンガー→後方へジャンプ」をくり返す

ファントムの正面に立ち、頭にスティンガーを当てる。するとファントムは前足攻撃をしてくるので、すぐにバックジャンプしてよける（下の写真を参照）。あとは、着地後すぐにスティンガー→後方へジャンプ……と攻撃をくり返そう。体力やD.T.ゲージに余裕があるなら、D.T.を発動してから、ひたすらスティンガーを出し続けるのも手だ。多少のダメージは受けるが、ファントムの攻撃を受けてものけぞらないので、一方的に押し続けることができる。


▲右の前足を振り上げたら、前足攻撃がくる合図だ。


▲すぐに後方へジャンプして攻撃をよけよう。

●2戦目での戦術

ステンドグラスから落下させてもOK！

ホールの屋上で戦う２戦目。ここでは、ファントムに踏みつぶし（ジャンプ）攻撃を出させて、ステンドグラスに５回着地させると、残り体力に関係なく戦闘を終了させることができる。ファントムがジャンプしたらステンドグラスの上に移動し、着地寸前に外側へジャンプしよう。ちなみに、ファントムの背後を通過するように移動して間合いを離すと、踏みつぶし攻撃をしてきやすい。また、２戦目のみ溶岩弾を使ってくる（左側の写真参照）。


▲溶岩弾を打ち上げてきたら、走り続けてよけること。


▲ガラス片が飛び散れば、ステンドグラスへの誘導は成功だ。

●全戦共通の戦術　その③

火炎弾を打ち返してダメージを与える！

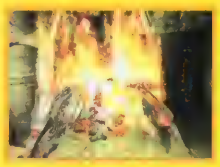
ファントムが口から放つ火炎弾は、剣で斬れば打ち返すことができ、大ダメージを与えることが可能。炎をためる時間は一定（追撃戦は除く）なので、撃つまでのタイミングやため音の変化を覚えてしまえば、比較的簡単に打ち返せるようになる。また、スティンガーで攻撃すると、火炎弾を暴発させることができる。撃つ前に口内で暴発させれば、発射を阻止できるうえに動きも止められる。ただし、この暴発ではファントムにダメージを与えられない。


▲ファントムの近くにいる場合は、発射と同時に剣で攻撃。


▲スティンガーは、炎を口の中にためているときに当てよう。

HARD or DMDでのポイント

難易度が高くなるほど、ファントムが火炎弾を２発連続で撃ってくる確率が高くなる。火炎弾を打ち返す場合は注意しよう（右側の写真を参照）。D.T.を発動してのスティンガー連発は、HARDでも有効。DMDでは、エアハイク（キックジャンプ）からのかぶと割りが、最も安全かつ効果的にダメージを与えられる。ただし追撃戦では、2段ジャンプをして滞空時間が長くなると、前足攻撃を食らってしまう可能性が高くなる。火炎弾を跳び越えるようにジャンプ→かぶと割り→すぐに後方にジャンプ、とくり返そう。また２戦目では、ステンドグラスから落とすと早く倒せる。


▲かぶと割りの代わりに、背中に直接インフェルノでもいい。


▲火炎弾が１発か２発かはランダム。剣を２回振るクセをつけておこう。





まんが／大阪府　歌枕さん

VSネロ アンジェロ戦

連続技を出してくるときの構えをよく見て対処していこう

●1戦目での戦術

連続技の出始めをつぶせ！

ネロ アンジェロ（以下、ネロ）は、連続技の前に必ず、攻撃の種類に応じた構えを取る。このときに攻撃を当てれば、ネロの剣をはじいてネロを無防備な状態にすることができるので、このスキに攻撃を加えよう。また、ある程度のダメージを与えると、ネロは上のフロアへ移動する。このとき、すぐにはついて行かず、下のフロアでできるだけネロに接近して挑発すれば、安全にD.T.ゲージをためることができるのだ。



▲最低でも、この構えには反応できるようにしておこう。

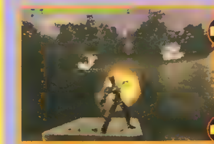


▲剣をはじいたら、体勢が崩れたネロに攻撃をたたき込もう。

●2戦目での戦術

祭壇の屋根に乗ってメテオを連発！

水上回廊で戦う2戦目は、聖杯が置かれていた祭壇の屋根に乗って、メテオを連発すれば楽勝だ（手順は下の写真を参照）。なお、D.T.ゲージを挑発でためる場合は、装備をいったんアラストルに替えて、スティンガーによるロングジャンプで2階入口に戻る。また、グレネードの連射でD.T ゲージをためる場合は、姿が見えないネロの攻撃に注意すること。この場合、ネロの攻撃は魔力弾のみなので、音と光に注意してよけよう。



▲まずは、D.T.ゲージが尽きるまで、屋根の上からメテオを連発する（ためる必要はない）。



▲2階入口は安全地帯になっている。ここで挑発をくり返そう。



▶ネロの攻撃に注意しつつ、グレネードを連射しよう。

●3戦目での戦術

連続技が終わったスキを突け！

まずは、戦闘開始直後にMAXためメテオを2～3発当てよう。あとは連続攻撃が終わったときの、決めポーズのような構えをとっている状態のスキを狙っていく。ネロの攻撃の間合い（剣の長さ）より少し遠くにいれば、連続攻撃を誘うことができるので、ジャンプして攻撃をよけるといい。また、新たに幻影剣で攻撃してくるようになるが、このときにもネロに大きなスキができる。グレネードやメテオでしっかり攻撃を当てること（右の写真を参照）。



◀幻影剣を使うためにネロが浮いたら、すぐに攻撃してダメージを与える。



▲ネロの側面に回り込むようにして、連続攻撃をよけよう。



▲MAXため攻撃も余裕でヒットする。落ち着いて攻撃しよう。

ETC:ジャンプキックの連続でハメろ！

ネロにジャンプキックを当てたら（防御されてもかまわない）、少し離れてからさらにジャンプして離れると、かなりの確率で魔力弾を撃とうとする。これをジャンプでよけて、再びジャンプキックを当てる行動をくり返せば、ネロをハメることができる。



▲これくらいの位置から後方にジャンプすると、高確率で魔力弾を誘発できる。

ETC:3戦目以外は「時の腕輪」が使える！

ボスの中で唯一ネロだけは、「時の腕輪」で時間を止めることができる（3戦目以外）。こうなるとネロはただのザコ敵になるので、ひたすら攻撃を加えよう。なお、D.T ゲージは、グレネードを連射すれば比較的早くためられる（防御されてもかまわない）。



▲時間を止めたら、5連斬りなどの連続斬りで時間ぎりぎりまで攻撃しよう。

HARD or DMDでのポイント

ネロが連続攻撃を多用してくるので、最初の一撃を食らっただけで、たて続けにダメージを受ける。一気に瀕死状態やゲームオーバーになってしまうこともあるのだ。ただしHARDなら、払い斬り以外は魔人5連斬りでひたすら押しても倒せる。DMDでは、ジャンプキックハメが、時間はかかるが比較的安全。なお、2戦目はNORMALと同じ戦法でいい。



▲これが払い斬りの構え。この攻撃のみ、ネロの剣をはじいてスキを作ることができないので ジャンプして離れよう。

VSグリフォン戦

横転の出始めの無敵時間を使って雷をよけつつ攻撃していこう

●1戦目での戦術

「横転キャンセルグレネード」で押していけ！

グレネードを撃ってすぐに横転を出すと、スキをキャンセルすることができる。すぐまたグレネードを撃つことができるので、使いこなせばとても強力だ。また、グリフォンが多用する挟み込みレーザー攻撃は、横転の出始めの無敵時間を使って回避する（下の写真参照）。D.T ゲージもすぐにたまるので、D.T.を発動しながら攻撃すれば、問題なく倒せるだろう。なお、戦闘中に扉の仕掛けを解けば、グリフォンを倒さなくても先に進むことができる。



▲グレネードで攻撃中に、挟み込みレーザーがきたら……。

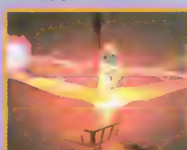


▲レーザーが重なり合う直前に、横転で回避しよう。

●2戦目での戦術

一番奥のマストの頂上でハンドガンを連射！

画面一番奥（扉側）のマストの頂上に上がれば、甲板からタテに放出される雷攻撃は当たらない。レーザーなどを垂直ジャンプや空中撃ちの滞空時間でよけつつ、ひたすらハンドガンを連射しよう。また、2戦目のみ使ってくる分身攻撃を食らうとダメージを受けるだけでなく、上空に舞い上げられてしまうことがある。ハンドガンで分身を攻撃しつつ、垂直ジャンプでしっかりよけよう（右の写真を参照）。とにかくマストから落ちないように戦うことが重要だ。



◀ローリングブレイズなら、ジャンプしつつ分身を攻撃できる！



▲垂直にキックジャンプすれば、簡単にマストの頂上に行ける。



▲あとは、D.T を発動しつつ、指がつるくらい連射！

●3戦目での戦術

羽がもげたら接近戦に持ち込め！

3戦目は、羽がもげる前（前半戦）と、羽がもげたあと（後半戦）に分けることができる。前半戦は、MAXためメテオを連発。するとグリフォンが飛ぶが、銃で攻撃すると落下する（羽がもげる）。これ以降は後半戦で、地上で戦うことになる。グリフォンに接近し、うしろに回り込みながら攻撃しよう。また、こうすることでレーザー系の攻撃を封じることもできるのだ。ただし、強力な雷攻撃は使ってくるので、しっかりよけよう（下の連続写真を参照）。



◀戦闘開始直後にMAXためメテオを数発撃ち込めば、前半戦は即終了！



▲雷を帯びながらグリフォンが立ち上がったら、雷攻撃の合図。



▲間合いを離し、向かってくる雷を引きつけて横転で回避する。

ETC:突進攻撃はキックジャンプで回避

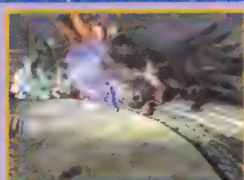
体当たりや、急降下してくる電撃攻撃などの突進系の攻撃は、グリフォンの胴体を蹴るようにキックジャンプすれば、簡単によけることができる。さらに、そのまま背中に着地できたらチャンス。着地する際に、インフェルノを直接背中にたたき込もう。



▲うまくコアにヒットすれば、ダウンを奪えることもある！

ETC：ためナイトメアβでダウンを奪え！

コア（胸にある青い球）にダメージが蓄積すると、グリフォンはダウンして、無防備な状態になる。通常は肋骨で隠れているので当てにくいが、ナイトメアβなら話は別。乱反射しつつコアを何回も貫通してダメージを与えるので、すぐにダウンを奪えるのだ。



▲ダウンさせたら、魔人5連斬りなどの連続攻撃でガンガンダメージを与えよう。

HARD or DMDでのポイント

2周目以降は最初からイフリートを持っているため、わざわざ祭壇まで行かない限りグリフォンとの戦闘は起きない。またHARD以上では、空中からの挟み込みレーザーが地面に当たったあと、しばらく地面をはうようになる。さらに3戦目では、電撃球とレーザーの複合攻撃を使ってくる。右の写真を参照にして、確実に回避できるようにしておこう。



▲接近戦を挑めばまず使われることはないが、もし使ってきたら、側面に回り込むようにジャンプしながらよけるといい。





まんが／千葉県 琴風いつかさん

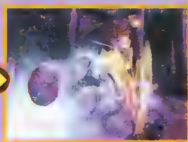
VSナイトメア戦

片方のコアに攻撃が集中しないように位置を変えながら戦おう

●全戦共通の戦術　その①
ナイトメアの正面で氷レーザーを誘え！

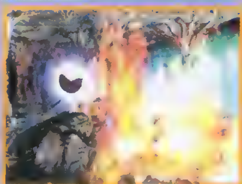
まずは、戦闘開始直後（戦闘前でもOK）にD.T.紋章を発動させて、ナイトメアを兵器状態にする。そのあと、マシンガン攻撃をよけつつナイトメアの正面へ。すると、高確率で氷レーザー攻撃をしてくる（後方に移動すると使ってこない）。氷レーザーをよけたら、コアが露出している背中に乗り、イフリートのMAXため攻撃などでダメージを与える（下の写真を参照）。なお、コアめがけてジャンプキックをすれば、簡単に背中に乗ることができる。


▲背中と頭部が光ったら氷レーザー攻撃の合図。すぐに側面へ。


▲氷レーザーを撃ち始めたら、ジャンプして背中に乗ろう。

●3戦目での戦術

3戦目のみ、ナイトメアを倒すと暴走状態のコアが出現する。強力なレーザー攻撃のおかげで近づくのは困難。遠くから銃で攻撃するか、思い切って飛び込もう（右の写真参照）。また、天井からのネットで閉じこめられたら、茎の部分を攻撃して脱出しよう。


▲NORMALならインフェルノ1発で倒せる。炎が届く範囲ならOKだ。

●全戦共通の戦術　その②
わざと異空間に入って脱出時にダメージを与える！

次に、ナイトメアがスライム形態になるまで待ち、わざと異空間（体内）に取り込まれる。ここで出現する敵を全滅させて元の世界に戻れば、D.T.ゲージが全回復するとともに、ナイトメアに大ダメージ（最大体力の3割ほど）を与えることができる。体内ではボス（1戦目　ファントム、2戦目　グリフォン、3戦目　ネロ）が出現するが、通常時と比べて弱体化している。脱出時にD.T.ゲージは回復するので、インフェルノなどの強力な技を惜しまず使おう。

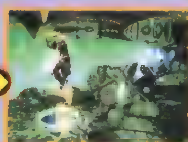

▲異空間で出現する各ボスとの戦術はNORMALと同じでOK。


▲共通戦術②によるダメージは、DMDでも同じなので便利。

ETC：槍とブーメランをはじいてスキを作れ！

ダンテが兵器状態のナイトメアの近くにいる場合、氷レーザーやミサイル攻撃ではなく、槍攻撃やブーメラン攻撃（2戦目以降）を使ってくることがある。この2つの攻撃は、こちらの攻撃（ローリングブレイズがオススメ）を当てるとはじくことが可能。はじいたあとは、長時間無防備なコアが露出したままになるので、コアを集中攻撃しよう。ちなみに、槍攻撃の場合は後部のコアが、ブーメラン攻撃の場合は背中のコアが、それぞれ露出する。


▲槍攻撃は、攻撃の音が聞こえた瞬間にジャンプしてはじく。


▲ブーメラン攻撃は、回り始めた瞬間を狙うといい。

●全戦共通の戦術　その③
ナイトメアの後方でミサイル攻撃を誘え！

異空間から脱出して再びD.T.紋章を発動させたら、今度はナイトメアの後方でマシンガン攻撃をよける。すると後部のコアから、ミサイルのような黒い物体を連射して攻撃してくる（全16発）。このミサイル攻撃をハンドガンの連射などで打ち返すと、打ち返したミサイルがコアへ飛んでいき、ダメージを与えることができるのだ。全弾を打ち返したら、露出しているコアに近づいて、追い打ちをかけよう。このとき、D.T.を発動して攻撃するとなおいい。


▲うしろに移動しながら連射すれば、より確実に打ち返せる。


▲ミサイルを打ち返すついでに攻撃もできて　一石二鳥だ。

HARD or DMDでのポイント

片方のコアに攻撃を集中しすぎると、コアの色が青→緑と変化し、やがて赤くなってコアの上半分が壊れる。すると、そのコアへのダメージが半分になってしまう（2つで計1/4）。DMDでこうなると致命的だ。異空間に入ることである程度はコアの状態を回復できるが、DMDで上の戦術（①～③）をそのまま使うと、確実にコアが壊れてしまう。そこで、ナイトメアの体力が半分になるまでは前後のコアを交互に攻撃し、それから異空間に入るようにしよう。それ以外のNORMALとの相違点は、下の写真を参照。


▲槍攻撃が追尾するようになるが、ローリングブレイズなら安全だ。


▲暴走コアは、エアレイドや銃撃などで、遠くから攻撃するといい。

VSムンドゥス戦

レーザー攻撃とほかの攻撃の複合攻撃を食らわないように大きく動きながら戦え！

●1戦目での戦術
大きく円を描くように移動しながら攻撃

戦闘開始直後は、D.T.ゲージがたまっていれば、すぐにD.T.攻撃（L1ボタン）で攻める。あとはムンドゥスに近づくまでの間、円や∞の字を描くように動き続ければ、ほとんどの攻撃を回避できる（×ボタンで高速移動）。なお、岩はローリング（△ボタン）やショット（□ボタン）で破壊することが可能。ムンドゥスが画面に見えたら、まずはバリア（左側の写真参照）を壊して、胸のコアにショットを撃ち込むこと。D.T.攻撃も惜しみなく使おう。


▲この4つの玉をすべて壊さない限り、バリアは消えない。


▲このポーズの時にD.T.攻撃をすると、1発で2ヒットする！

ETC：ローリングでカウンター攻撃！

ムンドゥスにある程度接近すると、間合いを離すために体当たりをしてくる。このとき、ムンドゥスめがけてローリングを出せば、カウンター攻撃を当てることができるのだ。大ダメージを与えられるので、チャンスがあったらぜひ挑戦してみよう。


▲ムンドゥスをギリギリまで引きつけて体の中心部を狙って突撃！

●2戦目での戦術
魔人化して接近戦or遠距離戦を挑め！

最もダメージ効率がいいのは、一番高い足場に乗って接近戦を挑む方法。D.T.を発動して5連斬りや連続突きを連発すれば、アッという間に倒せる。ただし、溶岩に落ちて大ダメージを受ける危険がある点には注意。一方、一番下の足場から魔力弾（D.T.を発動中に□ボタン）を連発すれば、接近戦よりは効率が悪いものの、比較的安全に攻撃できる。この場合は、玉をショットガンで壊してD.T ゲージをため、魔力弾を撃つといい（下の連続写真を参照）。

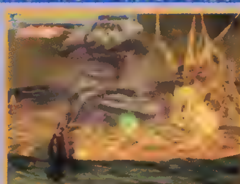

▲左腕がこの状態になったら、直接足場を破壊してくる。すぐに逃げよう。


▲ショットガンで広範囲を攻撃して、D.T.ゲージをためる。


▲あとは、足場が邪魔にならない位置から魔力弾を連射！

ETC:溶岩竜（小）を倒して体力を回復

ムンドゥスが召喚する小さな溶岩竜は、火炎弾を4発撃つと勝手に消えてしまうが、その前に倒すとグリーンオーブを獲得できる。一番下の足場で戦っているときは、積極的に倒そう。このほかに大きい玉を壊すと、D.T ゲージが3つ分回復するのも覚えておこう。


▲魔力弾6発で倒せる。また、火炎弾を剣で撃ち返せば、たった一撃で倒せる。

●3戦目での戦術
ヴォルテックス＆銃のため撃ちで瞬殺！

戦闘が始まったらすぐに、ヴォルテックスを連発する。LEVEL 2のヴォルテックスなら、HARD以下で5秒、DMDでも15秒で倒すことができる。これで前半戦は終了。もしD.T.ゲージが足りないなら、地上でひたすら連続攻撃をすればいい。後半戦は、0からD.T.ゲージをため直す必要があるものの、銃を1回ため撃ちすれば、なぜか一気にD.T ゲージが全回復してくれる。あとは、D.T.を発動して1発撃ち込めば、わずか1秒で……Jack Pot!!


▲連発することで、方向がずれても自動的に修正される。

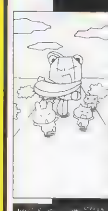

▲ため撃ちがヒットした瞬間、D.T.ゲージが全快！

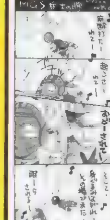
HARD or DMDでのポイント

難易度が高くなるにつれて、レーザー攻撃の時間が長くなり、ほかの攻撃との複合攻撃になりやすい。ただし、1戦目はひたすら動き回っていれば回避できる。問題は2戦目。溶岩柱攻撃などを交えた複合攻撃では、レーザーを出す玉が隠れて、レーザーの軌道がわからなくなることがある。こういう場合は、ジャンプしながら移動して、レーザー攻撃をかく乱しよう。また、DMDでは、エネルギー弾を打ち返して、ムンドゥスに大きなスキを作るのも有効だ。なお、3戦目は高難易度でもNORMALと同じ戦法でOK。


▲パッと見でレーザーがなくても、決して油断しないこと。


▲D.T を発動すれば、エネルギー弾の打ち返しが成功しやすい。





まんが／奈良県　龍奈さん

PS2 A・AVG

バイオハザード コード：ベロニカ完全版

▶2001年3月22日
▶カプコン
▶¥6,800
▶MC2(177KB)

隠し武器&最短クリアチャートをまとめて大公開!!

大ヒットAVG『バイオハザード』シリーズの最新作である、『コード：ベロニカ完全版』（以下『完全版』）。今回は2つの隠し武器の出現条件と本編の最短クリアチャートを一挙に公開。これを参考にすれば、Sランクでクリアすることも可能なハズ！ ぜひ『完全版』をやり込んでみて、最強武器を入手してほしい。

Sランク専用の最強武器

ロケットランチャー（本編で使用可能）

入手条件：ゲーム本編をSランクでクリア

『バイオ』シリーズでおなじみの隠し武器。弾数は無制限で、ほとんどすべての敵を一撃で倒すことができる破壊力が最大の魅力。だが、上下段攻撃の撃ち分けができないので、ゾンビ犬などの姿勢が低い敵を攻撃するときは要注意。爆風に巻き込んで倒すこと。

本編のSランクの条件
- 4時間30分以内にクリア
- インクリボンを使用したセーブをしない
- リトライはしない
- 救急スプレーを使わない
- 映写室のイベントでスティーブを素早く救出
- ロドリゴに「止血剤」を渡す

リニアランチャー（バトルゲームで使用可能）

入手条件：バトルゲームの全5キャラでSランクを取る

ロケットランチャーと同様に、ほぼすべての敵を一撃で倒すことが可能。さらに上　下段攻撃の撃ち分けも可能なので、まさに究極の兵器といえる。構えると主観視点になり、その状態でL1ボタンを押すと画面をズームできる。ただし、主観視点のときは素早い照準の変更ができないので要注意。下でバトルゲームの各キャラのSランク条件を掲載しているので、入手したい人は参考にしてほしい。

クレア	6分以内にクリア
クリス	6分30秒以内にクリア
スティーブ	10分以内にクリア
[illegible]	8分以内にクリア
ウェスカー	とにかくクリアする

目指せSランク！ 最短クリアチャート

今回掲載するチャートは、プレイ時間を短縮してSランクを取るためのもので、キーアイテムやボス戦用の武器　弾薬のみを回収することを重視している。そのため、弾薬があるだけの部屋などの重要度の低い場所は省略してある。また、チャートの番号は、❶が刑務所というようにマップの番号と対応している。プレイするときは、マップの位置関係と進行ルートを確認し、スムーズな移動を心がけるようにしよう。



◀何度も往復するような場所以外では、敵を無視して移動するようにしよう。

■マップの見方

P.250～P.252の下に、クレアパートとクリスパートの全マップを掲載。各マップ上にある記号に関しては、下記の解説を参考にしてほしい。また、マップ内の★印の部分はクレアのパートでは壁になっていて通行不可能だが、クリスのパートになると壁が崩れて通れるようになる場所だ。

マップの色について
- :クレアのみが行ける場所
- :クリスのみが行ける場所
- 2人とも行ける場所

通常の扉
どんなときでも無条件で通ることができる扉。扉の前で○ボタンを押して開けよう。

カギのかかった扉
イベントなどの特定の条件を満たすか、キーアイテムを入手しないと開かない扉。

一方通行の扉
矢印が示す方向にのみ開く扉。ただし、一度開ければ、反対側からでも開閉可能になる。

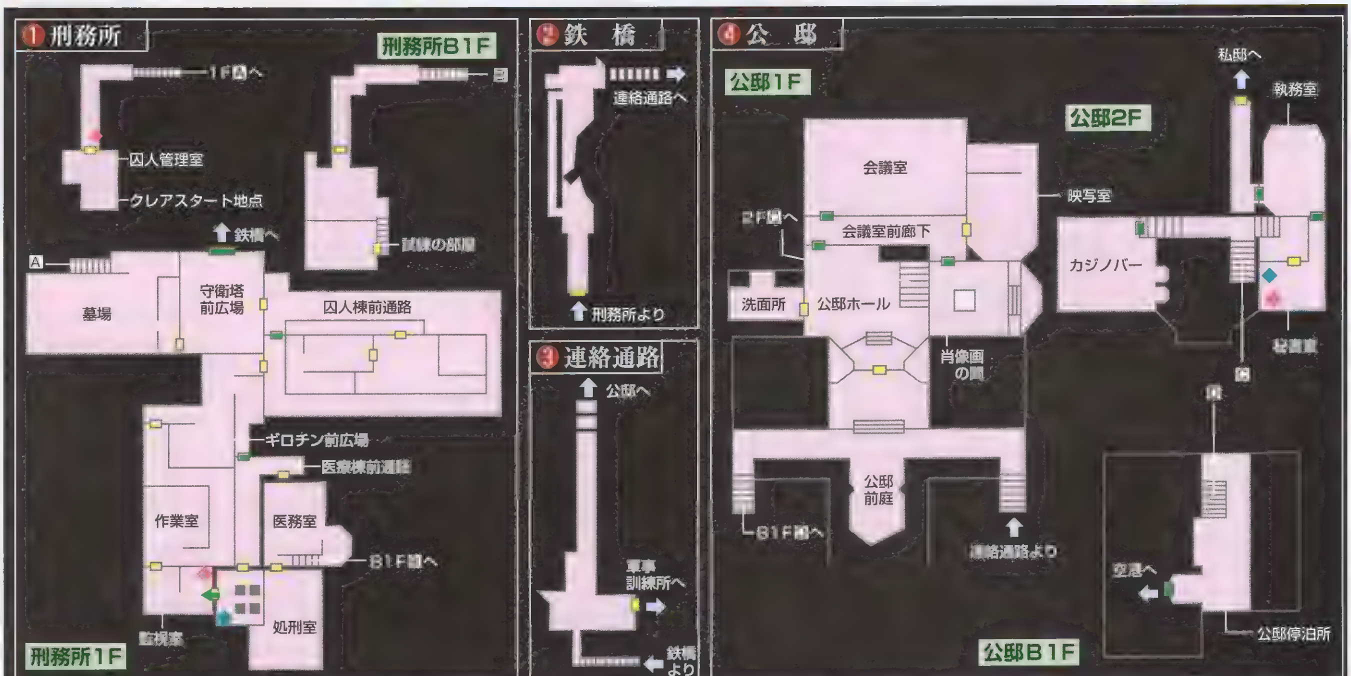
アイテムBOX
アイテムBOXの場所。時間短縮のためにも、利用回数は極力少なくしておきたい。

セーブポイント
セーブ用のタイプライターがある場所。Sランクを狙うためには絶対無視すること！

クレアパート最短チャート

タイラント戦とノスフェラトゥ戦がクレアパートの山場となる。それ以外の戦闘は、基本的に逃げることを心がけよう。

❶囚人管理室	「ライター」を装備する
❶作業室	セキュリティボックスに金属類をすべて入れる
❶監視室	引き出しを調べて「鷹のエンブレム」を入手し、屋外シャッターのロックを解除
❶作業室	3Dスキャナーのスイッチを入れて、「鷹のエンブレム」をセットしておく
❶ギロチン前広場	屋外シャッターを開けて「消火器」を入手 ギロチン台で「南京錠の鍵」を入手
❶墓場	「消火器」を使って「アタッシュケース」を入手 「アタッシュケース」を調べて「TG−01」を入手
❶囚人棟前通路	「南京錠の鍵」を使って扉を開ける
❶作業室	「TG−01」をオートデュプリケーターにセットして「特殊合金エンブレム」を入手
❶守衛塔前広場	「特殊合金エンブレム」を使って扉を開ける
❷鉄橋	木箱を押して炎を遮断し、箱に上って先に進む
❹洗面所	「ライター」を装備してジュラルミンケースを入手
❹秘書室	棚を動かして「IDカード」を入手 「IDカード」を調べて社員IDを確認





バリーのバリバリ講座アゲイン！
グッドマグナム・アゲイン！ 今回はこのバリーがSランクを狙うためのコツを伝授していくぜ。さっそくだが、Sランクの条件にもあるように救急スプレーによる体力の回復は厳禁だ。ゾンビに噛みつかれたらすぐに振りほどいて受けるダメージを抑え、体力が低下したときは調合したハーブを使用して体力を回復するようにな！

まんが／埼玉県 福茶さん

4 公邸ホール	パソコンを起動して社員IDを入力
4 映写室	蟻の下にあるボタンを押して「操舵輪」を入手
4 公邸ホール	公邸前庭へ出ようとするとイベント発生
4 映写室	対になっている模型を選んでボタンを押す
4 公邸停泊所	「操舵輪」を使って潜水艦を浮上させる
5 潜水艦内	「サイドパック」を入手
5 集荷室2F	クレーンを操作して邪魔な荷物をどける
5 集荷室1F	集荷用リフトのスイッチを押したあと、「バイオハザードカード」を入手
7 訓練場	砂虫とは戦わないで扉を抜けて建物に入る
7 準備室	ボウガンを入手
7 バスルーム	バルブを操作して「タグ付きの鍵」を入手
7 警備室	「タグ付きの鍵」を使ってボウガン用火薬を入手
7 警備室前廊下	「バイオハザードカード」を使って扉を開ける
7 休憩室	「止血剤」を入手
7 倉庫2F	「サブマシンガン」を入手
7 倉庫1F	「サブマシンガン」と「ゴールドルガー」を交換
4 秘書室	「ゴールドルガー」を使って扉を開ける
執務室	机の上にあるメモを読んでパソコンを起動。オルゴールでパスコードを確認し、パソコンに入力

※オルゴールの謎のヒント

私邸に続く隠し通路は①パソコンを起動、②ヒントのメモを頼りにオルゴールを操作、③判明した数字をパソコンに入力、という3つの手順で出現する。パソコンに入力するべき数字は4ケタで、例えば1ケタ目のヒントに「右右」と書いてあったなら、オルゴールを右に2回操作して最後に表示された数字が、1番目に入力するべき数字ということになる。以上のことを頭に置いて4ケタの数字の謎を解こう。

6 アレクシア寝室	オルゴールを閉じて「銀の鍵」を入手
4 カジノバー	「銀の鍵」を使って扉を開ける（中には入らない）
4 会議室前廊下	「銀の鍵」を使って会議室の扉を開ける
4 会議室	床にはめてある「イーグルプレート」を入手
7 集会広場2F	「イーグルプレート」を使って「エンブレムカード」を入手
7 備品倉庫前通路	「エンブレムカード」を使ってグレネードランチャーを入手
7 司令室	「エンブレムカード」を使ってシャッターを開ける モニターを調べて「陸軍の証」を入手 モニターを操作して生物実験室の壁の絵を見る
7 警備室前廊下	「バイオハザードカード」を使って扉を開ける
7 準備室	パスコードを入力して扉を開ける
7 生物実験室	「人骨の絵」を入手して脱出
7 模型展示室	「イーグルプレート」を入手 「人骨の絵」をかけて「黄金の鍵」を入手
1 ギロチン前広場	「イーグルプレート」を使って扉を開ける
1 処刑室	ジュラルミンケースを入手
1 医務室	医者ゾンビを倒して「ガラスの目玉」を入手 「ガラスの目玉」を人体模型にはめ込む

※医者ゾンビの倒し方

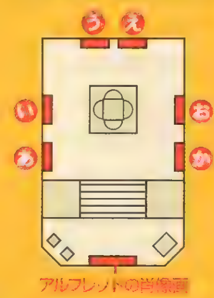
医務室でのイベント終了後に、医者ゾンビが突進してくる。医者ゾンビは、耐久力が高いうえに移動スピードが速いため、かなりやっかいな敵。しかし、火薬つきボウガンなら1発で倒すことが可能。医務室に入る前に装備しておこう！

1 試練の部屋	「さびた剣」を入手 中央の台を反時計回りに回してトラップを解除 「さびた剣」を刺して「ピアノロール」を入手
1 医療棟前通路	アイテムBOXから「止血剤」を出しておく

1 作業室	対B.O.W.ガス弾を入手
1 囚人管理室	ロドリゴに「止血剤」を渡して「キーピック」を入手
4 会議室前廊下	「黄金の鍵」を使って肖像画の間の扉を開ける
肖像画の間	仕掛けを解除して「陶器の壷」を入手 「陶器の壷」を調べて「女王蟻のオブジェ」を入手

※肖像画の仕掛けを解くには？

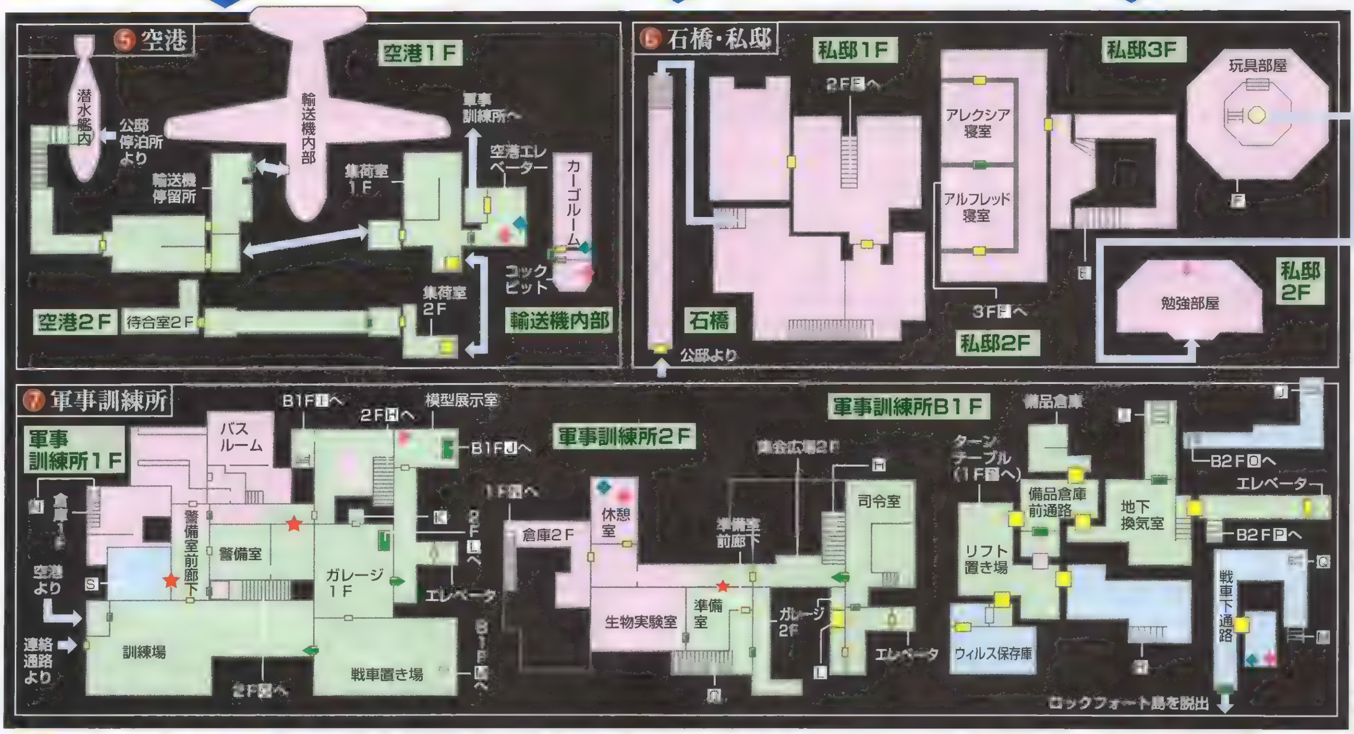
この部屋の仕掛けは、右下の図の下にあるアルフレッドの絵を調べたあと、室内にある6枚の絵のスイッチを初代から6代目までの順番に押し、最後にアルフレッドの絵のスイッチを押すことで解くことができるのだ。この謎解きのヒントは、①初代から3代目までの当主には、ティーセットが贈られた、②エドワードは白髪、③初代当主は女性、④6代目は「燭台」がキーワード、の4つ。上記のヒントと下記の6つの肖像画の特徴を頼りに、初代から6代目までのスイッチを順番どおりに押していこう。



- あ ティーセットを持つ女性
- い 燭台と男性が描かれている
- う 赤毛の男性と皿が描かれている
- え 赤毛の双子とティーセットが描かれている
- お 白髪の男性が描かれている
- か 赤毛の男性とティーセットが描かれている

4 カジノバー	「ピアノロール」を使って「王様蟻のオブジェ」を入手
6 アレクシア寝室	「女王蟻のオブジェ」を使って「オルゴール盤」を入手
6 アルフレッド寝室	「王様蟻のオブジェ」と「オルゴール盤」を使って隠し階段を出現させる
6 玩具部屋	「銀のトンボ」を入手 「銀のトンボ」を調べたあと、蟻の壁画を調べて使う
6 勉強部屋	木箱を押して「空軍の証」を入手

P.252へ



バリーのバリバリ講座 アゲイン！ 本編では合計で9回ボス戦が発生する。Sランクを取るためには、砂虫（1回目、2回目ともに）とアルビノイド戦は逃げた方がいい。それ以外のボスは、強力な武器で瞬殺するんだ。チャート内のボス攻略では、ボスごとに有効な武器と戦法を紹介しているので、それを参考にボスを最速でブッ倒せ！



まんが／山形県 あけこさん

P.251から

6 アレクシア寝室	部屋を出ようとするとイベントが発生
6 アルフレッド寝室	オルゴールの上にあるかつらを調べる
4 秘書室	アイテムBOXから「陸軍の証」「空軍の証」を出す
4 公邸前庭	「海軍の証」を入手
5 輸送機停留所	スイッチを押したあと、搭乗用リフトに「陸軍の証」「海軍の証」「空軍の証」をはめる
5 コックピット	「操作レバー」を入手
5 集荷室2F	「操作レバー」をはめて鉄橋を上げる
5 待合室2F	死体の近くを調べて「空港の鍵」を入手
5 集荷室1F	「空港の鍵」を使ってシャッターを開ける
5 空港エレベーター	木箱を押してエレベーターを動かす
3 連絡通路	タイラントを倒す

※グレネード弾連射でタイラントを倒せ!

最速で倒すベストの方法は、至近距離からタイラントにグレネード弾を7発撃ちこむこと。グレネード弾は近距離でのみ効果がある武器なので、タイラントを十分に引きつけてから一気に連射しよう。万が一グレネード弾を持っていない場合は、カスタムハンドガンを連射（約70発）して倒そう。ただし、タイラントに通路手前の炎へ投げ込まれてしまうと一瞬でゲームオーバーになってしまうので、注意してほしい。

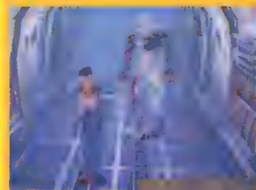
▶2発撃ちこむとタイラントが片膝をつくので、そのスキに5発連射しよう。タイラントを引きつけることを忘れないように!



5 コックピット	輸送機を離陸させる
9 カーゴルーム	タイラントを倒す【前編終了・セーブ】

※タイラント第2戦はコンテナで押し出せ!

2回目のタイラントは、一定のダメージを与えたあとにコンテナを射出することで倒せる。戦闘開始後は、すぐにタイラントの正面に立ってB.O.W.ガス弾を3発撃とう。その後、射出口の方に移動して中間距離からカスタムハンドガンを9発（3連射）当てる。タイラントが左の写真くらいに血を流していたら、操縦席へのドアの付近にあるコンテナの射出ボタンを押せばOK。ただし。1回射出して倒せないと、再度射出するまでに時間がかかるので要注意。



▲タイラントが血を流していたら、十分にダメージを与えた証拠。すぐに奥へ移動して……。

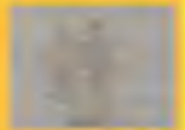


▶ドアの近くにある機械の射出ボタンを押そう。一定量のダメージを与えていれば、タイラントをコンテナで機外へ押し出すことが可能。

9 武器・薬品倉庫	「採掘室の鍵」を入手
9 B.O.W.保管倉庫	「バーコードシール」を入手
9 採掘室B2F	バルブの形を確認する
9 電力供給室B2F	発電器のレバーを動かす 電力供給用のスイッチを入れる
9 荷物仕分け室B2F	仕分け機の電源を入れる コンベア上の荷物に「バーコードシール」を貼り、操作盤のレバーを引く
9 B.O.W.保管倉庫	「ガスマスク」を入手
9 所長室	本棚を動かしてロッカーの中のスイッチを押す 「植木鉢」を入手 「植木鉢」を調べて「機械室の鍵」を入手
9 作業員室	ボウガン用火薬を入手
9 荷物仕分け室B1F	「機械室の鍵」を使って扉を開ける
9 電力供給室B1F	「バルブハンドル」を入手
9 金属加工室	「バルブハンドル」を金属加工機にセットして「8角バルブハンドル」を入手
9 採掘室B2F	「ガスマスク」をつけて中に入り、「8角バルブハンドル」を使う 「スナイパーライフル」を入手
南極ヘリポート	階段を下り、ノスフェラトゥを倒す

※ノスフェラトゥの心臓を狙え

戦闘開始後、すぐにヘリポートの中央に移動してライフルを構え、ノスフェラトゥの心臓の高さに照準を合わせる。そして照準の中央に、心臓が入った瞬間に撃とう。攻撃が心臓にあたると、ノスフェラトゥが前かがみになるので、それを4回繰り返せば倒すことができる。ライフルの弾は7発しかないのでムダ撃ちは厳禁!



▲心臓の高さは一定。高さを合わせたらあとは待つだけだ。

クリスパート最短チャート

ハンター改やスイーパーはマグナムで倒し、それ以外の敵は逃げよう。即死トラップも登場するので油断しないように!

8 鍾乳洞	砂虫を倒す ロドリゴから「ライター」を入手

※砂虫とは戦わずに逃げよう!

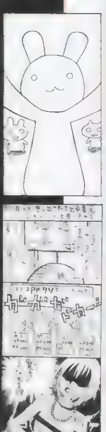
砂虫を倒すとロドリゴからサブマシンガンを入手するために必要な「ライター」がもらえる。しかし、戦うとタイムロスになるうえに、サブマシンガンも強力な武器とはいいがたい。確実にSランクを狙うのなら、無視して逃げてしまうのがベストといえる。



◀逃げるときに砂虫と接触しないように要注意。

8 地下墓地	「ライター」を使ってサブマシンガンを入手（砂虫を倒した場合）
8 鍾乳洞	エレベータに乗る
7 戦車置き場	戦車後部にあるパネルを調べてボタンを押す





まんが／埼玉県 モチキさん



バリーのバリバリ講座 アゲイン!

Sランクの獲得条件のなかでもとくに厳しいのが、ノーセーブ・ノーリトライでのクリアだ。だが、前編終了時のセーブに関しては、インクリボンを使用しないためセーブ回数にカウントされないんだ。まずは、前編を可能な限り早くクリアしてセーブして、そのデータで何度も後編をトライしてSランクを目指してくれ。

場所	内容
7 戦車下通路	「バッテリー」を入手
7 ガレージ1F	「バッテリー」を使って昇降機を動かす
7 ガレージ2F	「薬品庫の鍵」を入手
7 準備室	「サイドパック」を入手
7 模型展示室	記念プレートの日付を調べる
7 ウィルス保存庫	「薬品庫の鍵」を使う 温度を設定して「クレメントΣ」を入手
7 リフト置き場	「ドアノブ」を入手
7 準備室前廊下	「ドアノブ」を使って奥に進む
7 ガレージ2F	「戦車の模型」を入手
7 模型展示室	「戦車の模型」をセットして「ターンテーブルの鍵」を入手
7 リフト置き場	「ターンテーブルの鍵」を使う
7 警備室前廊下	木箱を動かしてボウガン用火薬を入手
7 地下換気室	換気装置のブレーカーのレバーを上に入れる
7 備品倉庫	「クレメントα」を入手 「クレメントα」と「クレメントΣ」を組み合わせて「クレメント混合液」を入手
6 待合室2F	油圧制御装置を操作して鉄橋の機能を回復させる

※シリンダー油の調節法

この装置は「3」と「5」のシリンダーを利用し、「10」のシリンダーに7の油をためれば作動できる。そのためには、①「10」のシリンダーに入りきらない油は上段のシリンダーに残る、②「10」のシリンダーはリセットすると空になる、という2つの性質を利用する。まず「3」のスイッチを2回押して6の油をため、次に「5」のスイッチを押して上段に1の油を残す。そして、下段をリセットして1の油を残し、そのあとは6の油をためればOK。



▶「10」のシリンダーに1たまった状態で あと6をためるには、「3」のシリンダーを…。

場所	内容
5 集荷室2F	昇降機の前に立ち、レバーを操作して鉄橋を下げる
6 輸送機停留所	搭乗用リフトの電源を切ってから「陸軍の証」「海軍の証」「空軍の証」3つのプレートを入手
7 模型展示室	3つの証をはめ込んで隠し通路に下りる
6 北側地下水道	アルビノイドとは戦わないで水中にある「イーグルプレート」を入手

※アルビノイドとは戦う必要なし！

Sランクを目指すなら水中の「イーグルプレート」を拾って逃げるのがオススメ。池の中央付近までダッシュし、「イーグルプレート」を取ったら、すぐに戻ろう。ただし最速で逃げても電撃攻撃を必ず食らってしまうので、回復用に最低でも2個以上のハーブを装備しておこう。ちなみに、この方法以外にも、アルビノイドが水際に来た瞬間に水中へ入り、グレネード弾を連射するやり方もある。この方法なら逃げるよりも時間を短縮できるのだが、運に左右されるので、ハーブが2個以上あるのなら逃げた方が確実だ。

場所	内容
8 南側地下水道B2F	ショットガンを入手
8 戦車下通路	「イーグルプレート」と「クレメント混合液」を組み合わせて、「ハルバート」を入手 「ハルバート」を使って扉を開ける
9 縦穴通路	触手を倒して通路を進む
9 所長室	「ハルバート」を使って「ペーパーウェイト」を入手
9 採掘室B1F	「8角バルブハンドル」を入手
9 地下配電室	通電ユニットに「8角バルブハンドル」をはめ、レバーを動かして周辺施設の電源を入れる
9 滅菌室	虎の像を調べ、宝石をはずして「ソケット」を入手 宝石は戻しておく
9 アリ塚部屋	「羽のオブジェ」を入手
9 アレクシアルーム	操作パネルを調べて仕掛けを解除する 装置に「ペーパーウェイト」を入れる 「アルフレッドの指輪（アルフレッドの宝石）」を入手

※ペーパーウェイトの謎について

アレクシアルームの操作パネルを調べると、「表裏一体」というヒントとともに「ペーパーウェイト」に刻まれているものと同じ種類の記号が4つ表示される。まず「ペーパーウェイト」を調べて、6面体の各記号の表裏の関係を覚えよう。あとは、表示された4つの記号の裏側にある記号のボタンを押していけば仕掛けを解除できるはずだ。

場所	内容
9 実験体水中保管室	「8角バルブハンドル」と「ソケット」を組み合わせて「4角バルブハンドル」を入手 「4角バルブハンドル」を使って「クレーン起動キー」を入手 スイッチを押し、「空の消火器」に消火剤を詰める
9 荷物仕分け室B1F	「クレーン起動キー」を使い、「アレクサンダーピアス（アレクサンダーの宝石）」を入手 大グモから逃げる

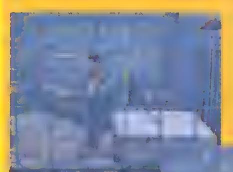
※大グモ戦は逃げよう

大グモ戦の目的は、アルビノイド戦と同様にアイテムを入手すること。戦闘が始まったら、すぐにノスフェラトゥの死体の近くにある「アレクサンダーピアス」を入手し、すぐに逃げよう。うまくいけばノーダメージで逃げることが可能だ。大グモは攻撃力が高いので、逃げるときに攻撃を受けたらすぐにハーブで回復するように。

場所	内容
9 武器・薬品倉庫	消火器を使って火を消してからマグナムを入手
9 地下配電室	マグナム、コンバットナイフ、「アルフレッドの宝石」、「アレクサンダーの宝石」を持ち出しておく
9 ホール前庭	「羽のオブジェ」を2つ入手
9 南極ホール	階段の裏に回り、コンバットナイフを使ってクレアを救出する
9 武器・薬品倉庫〜南極ホール	棚の上にある「血清」を入手 （※クレアが毒を受けた場合のみ）
9 居間	クレアでジュラルミンケースをすべて開けておく
9 L字廊下	触手を倒して進む
9 地下監禁室	大砲のハンドルを回して「水晶」を入手 「水晶」を割って「セキュリティカード」を入手 牢獄の扉を開ける

※石版トラップの解除法

天井から落下する石版に当たると即死してしまうトラップ。まず左下の写真の位置で少し後ろに下がったら、すぐに前へ進む。すると石版が落ちてくるので、即クイックターンだ。石版が上がっていく間に床の白い部分へ移動し、アイテム画面で「水晶」を使うと自動的に床に置く。そのあと、クレアが自動的に下がり、石版が落下して水晶を砕いてくれる。石版が上がる間に○ボタンを連打しながら前進し（このとき軸がずれると即死！）、「セキュリティカード」を拾えばこのトラップはクリアだ。





▲少し後ろに下がると反応して石版が落ちてくる。このあとクイックターンをして「水晶」を置きにいこう。
▶「水晶」が砕けたら、軸がずれないように○ボタンを連打しながら前に進もう。

場所	内容
9 牢獄	入口までダッシュで戻る

※怪物化したスティーブから逃げろ！

怪物化したスティーブは倒すことができないため、牢獄の入口まで逃げることが唯一のクリア方法となる。怪物化するイベントが終了したら、すぐにクイックターンをして走って逃げよう。最速で逃げても必ず2回は攻撃をくらうので、1回攻撃を受けるたびにハーブで回復しよう。2回続けて攻撃をくらうとゲームオーバーになるので注意してほしい。

場所	内容
9 南極ホール	アレクシア第1形態を倒す 「アレクシアチョーカー（アレクシアの宝石）」を入手 「アレクシアの宝石」「アルフレッドの宝石」「アレクサンダーの宝石」を階段上の絵画にはめる

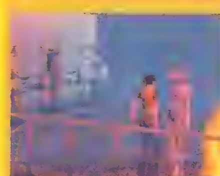
※アレクシア第1形態はマグナムで倒そう

戦闘が始まったら、すぐに広いスペースに移動して遠距離からマグナムを当てよう。このパターンを5回繰り返せば、勝てるはずだ。倒すのに時間がかかってしまうと、アレクシアが放った発火液による炎で移動できるスペースが狭まってしまうので要注意。また、アレクシアにつかまれると1発でゲームオーバーになるので気をつけよう！

場所	内容
9 図書室	机の引き出しから「滅菌室の鍵」を入手
9 南極ホール	「滅菌室の鍵」を使って扉を開ける
9 地下配電室	配電室のレバーを調べて電源をオフにする アイテムBOXから「羽のオブジェ」と火薬付きボウガン（15発以上）を出しておく
9 滅菌室	虎の像を調べて「赤い宝石」と「青い宝石」を入手
9 アレクシア寝室	「赤い宝石」をオルゴールにはめて「オルゴール盤」を入手
9 アルフレッド寝室	「青い宝石」をオルゴールにはめて、「オルゴール盤」をオルゴールにはめる
9 隠し部屋	「トンボのオブジェ」を入手
9 遺伝子研究所	パネルを調べて「羽のオブジェ」を入手 「羽のオブジェ」と「トンボのオブジェ」を組み合わせ、「金のトンボ」を入手
9 地下監禁室	「セキュリティファイル」を入手 「セキュリティファイル」を調べて「セキュリティカード」を入手
9 制御室前通路	「金のトンボ」を使って扉を開ける
9 制御室	「セキュリティカード」を使ってコードを入力（ヒントは初代当主）
9 制御室前通路	アレクシア第2形態　最終形態を倒す

※アレクシア第2形態と最終形態の倒し方

アレクシアの登場イベント終了後、すぐにアレクシアを攻撃すること！　少しでも遅れるとクレアがつかまれてゲームオーバーになってしまうのだ。そのあと第2形態戦が始まったら、動かずにその場で火薬つきボウガンをひたすら連射。1〜2回は攻撃をくらってしまうが、かまわず15発撃ちこめば倒せる。火薬つきボウガンを持っていなかったら、接近してマグナムかグレネード弾を連射しよう。アレクシアが最終形態になったら、壁際へ移動し、リニアランチャーを入手してすぐに装備。アレクシアは左右に飛んでいるので、照準で追いかけようとすると非常に狙いにくい。上空の1点を狙って連射してアレクシアが勝手に当たってくれるのを待つのがベストの戦法だ。

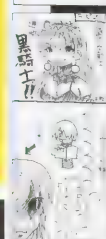




▲アレクシアの登場イベント終了後に、この場面になったら遠距離攻撃が可能な武器でアレクシアを攻撃しよう！
▶リニアランチャーを装備後は、アレクシアの動きを追うのではなく　1点を集中して攻撃しよう。1発当てれば感動のエンディングだ！

エンディング





まんが／埼玉県　雨森アランさん



バリーのバリバリ講座 アゲイン！
Sランクを確実に狙うなら、まず謎解きの答えをメモしながら1回クリアしておくことだ。そのあと2回目以降をプレイすればマップも覚えているはずだし、謎解きに時間がかからないからクリアタイムを短縮できるだろう。あと、イベントシーンをセレクトボタンでカットして、時間を短縮するのも忘れずにな！

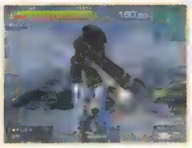
PS2 ACT

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX

●2001年12月6日
●バンダイ（開発元 カプコン）
●¥6,800
●MC2（[illegible]） 2人プレイ（[illegible]）

対戦に役立つ情報&テクニックをギュッと濃縮して大紹介!!

今回は、『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX』攻略の総集編として、対戦で役立つ基本&応用テクニックの紹介に加えて、各モビルスーツ（以下：MS）の性能の徹底解析データをお届けする。これを参考にすれば、各モードの攻略は完璧!! しっかりマスターして、〝一年戦争〟で勝利を勝ち取ろう!!



▲攻略&対戦に必須な情報をギュッと濃縮させてお届け!!

ミッションモード攻略時の注意点

限られたMSをうまく使って攻略していこう!!

各ミッションにはそれぞれ出現&消滅条件が決まっている。1度でも失敗したり、時間が経過すると消滅するミッションもあるので注意しよう。また、限られたMSを、いかに使い回していくかも攻略のカギ。減少したMSの耐久値が回復するには時間がかかるので、性能の高い（★の数が多い）MSは、難易度の高いミッションに備えて温存しておこう。

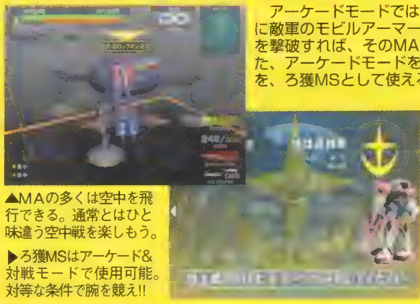


◀ミッションごとにMSを交換して、うまくローテーションさせていこう。

全10体の敵MSが使用可能に！

アーケードモードでMA&ろ獲（ろかく）MSをゲットしよう!!

アーケードモードでは、特定のステージ（右の図を参照）に敵軍のモビルアーマー（以下 MA）が出現する。これを撃破すれば、そのMAが対戦モードで使用可能に!! また、アーケードモードを最後までクリアすると敵軍のMSを、ろ獲MSとして使えるようになる。



▲MAの多くは空中を飛行できる。通常とはひと味違う空中戦を楽しもう。

▶ろ獲MSはアーケード&対戦モードで使用可能。対等な条件で腕を競え!!

出現MA一覧
❶Gファイター
❷Gブル（ランダム）
❸Gスカイ（ランダム）
❹MAX−03 アッザム
❺MA−04 ザクレロ
❻MA−05 ビグロ
❼MAM−07 グラブロ
❽MA−08 ビグ・ザム
❾MAN−03 ブラウ・ブロ
❿MAN−08 エルメス

ステージ攻略ルート

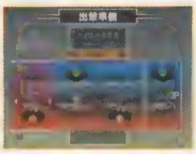
サイド7内部	タクラマカン砂漠❹	ジャブロー地上	ソロモン宙域❿
衛星軌道1	グレートキャニオン	ジャブロー地下	ソロモン❽
ニューヤーク	ソロモン宙域❿	ベルファスト❼	衛星軌道1
タクラマカン砂漠❹	ソロモン❽	衛星軌道1	サイド7内部
黒海南岸森林地帯❶	衛星軌道2❷❸❺	サイド6宙域	サイド6宙域
ベルファスト❼	ニューヤーク	黒海南岸森林地帯❶	グレートキャニオン
ジャブロー地上	黒海南岸森林地帯❶	オデッサ	ベルファスト❼
ジャブロー地下	オデッサ	衛星軌道2❷❸❺	ジャブロー地上
サイド6宙域	ジャブロー地上	ソロモン宙域❿	ジャブロー地下
ソロモン宙域❿	ジャブロー地下	ソロモン❽	衛星軌道2❷❸❺
ソロモン❽	サイド6宙域	ア・バオア・クー宙域❻	ア・バオア・クー宙域❻
ア・バオア・クー宙域❻	ア・バオア・クー宙域❻	ア・バオア・クー外部❶❾	ア・バオア・クー外部❶❾
ア・バオア・クー内部	ア・バオア・クー内部	ア・バオア・クー内部	ア・バオア・クー内部

※図中の数字は「出現MA一覧」の数字に対応、出現は難度によるのでルートしだいでは出てこない場合もある。

対戦時の基本&応用テクニック集

❶武器ごとの特性&使い方をマスターしよう!!

MSの武器には、大きく分けて6つの系統が存在する。それぞれの武器には長所と短所があり、武器に応じて戦い方を変える必要があるのだ。とくにメイン武器が複数用意されているMS（陸戦型ガンダム、ザク、など）を使う場合は、それぞれの特徴を踏まえたうえで、どれを使用するのか慎重に選択しよう。基本的に前線で戦うならビームライフル系やバズーカ系、後方で戦うならマシンガン系やキャノン系が適している。

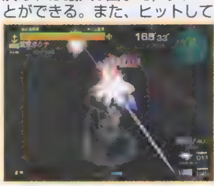


◀対戦時は、自分の役割に応じて使用する武器やMSを選択しよう。

check DPS編集部がオススメする武器はこの2つ！

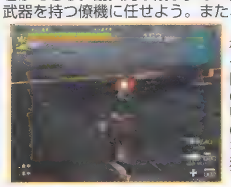
ビームライフル系

ビームライフルの利点は、ヒットすると敵がのけぞり、無防備な状態になること。自機、僚機ともにビームライフルの場合は、自機→僚機→自機……というように連続で（うまく決めれば最大5回まで）ダメージを与えることができる。また、ヒットしても敵が倒れないので、連係を狙うには最適の武器だ。ただし弾数が少ないので、無闇に撃ちすぎないよう注意しよう。



マシンガン系

ザクや陸戦型GMなどが装備するマシンガンは速射性能に優れ、リロードが早いサポート向けの武器（□+×で、いつでもリロードできる）。弾切れを心配せず、撃ちまくることができる。耐久力が残り少ない敵は、この武器を持つ僚機に任せよう。また、連続でヒットすると相手をのけぞらせる（2回連続ではのけぞらないので注意）ので、連係を積極的に狙っていこう。



❷「サイドステップ&走って回避」を使い分けよう！

意外に気づきにくいが、敵に対して真横に移動すれば、ほとんどの敵弾は楽に回避できる。サイドステップは瞬時の回避性能に優れているが、使用後に若干のスキが生じるので、多用は禁物!! とくに上級者を相手にしている場合は、そこを狙われる危険性が高いので、基本的に敵弾は走って回避しよう。ただし例外として、サイドステップでなければ回避しづらい攻撃もいくつか存在する。ガンダムのビームライフルやゾックのメガ粒子砲、ガンタンクのキャノン砲などがその代表例だ。これらは、サイドステップで確実に回避したい。

この攻撃はサイドステップで！



ガンダム：ビームライフル

◀ガンダムのビームライフルは弾速がかなり早く走るだけでは回避できないことが多い。とくに近距離戦では警戒しよう!!



ゾック：メガ粒子砲

◀どのMSも走って回避することは不可能。サイドステップで避けるしかないので、その後のスキを狙われないよう注意!!

❸2対1で戦うように心掛けるのが勝利のカギ

どんなに強い敵が相手でも、僚機と挟み込んで2対1の状況に持ち込み、集中的に攻撃すれば形勢は圧倒的に有利になる。対戦ではこのことを念頭において、僚機が狙っている敵を積極的に攻撃しよう。逆にこちらが同じ状況に追い込まれた場合は、迷わず僚機のもとへ逃げること。



▲2人がかりで攻撃すれば、高性能MSが相手でも楽に倒せる。



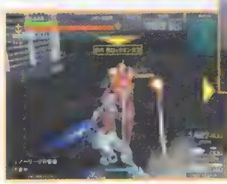
▲僚機が撃破されると孤立しやすい。そんなときは即逃げろ!!

❹敵を攻撃するチャンスを見極めよう！

攻撃のチャンスとは、ズバリ敵に硬直時間が発生する瞬間のこと。敵が攻撃した直後や着地した瞬間には必ず硬直時間が発生するので、ここを狙えば確実に攻撃をヒットさせることが可能だ。このことは自分にもあてはまるので、無闇に動いてスキを狙われないよう注意したい。ちなみに、キャノン砲やミサイルランチャーなどの例外を除けば、ほとんどの射撃武器は走りながら撃つことができる（MSの頭がロックオンしている敵の方向を向いているときのみ）。こうすると敵の反撃を受けにくいので、多用していこう。



▲敵が着地する瞬間を狙って攻撃すれば、高い確率でヒット!!



◀敵の攻撃を誘い、回避後にすかさず反撃する戦法も効果的だ。

❺空中での有効な立ち回り方を覚えよう!!

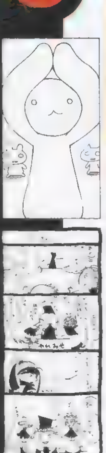
ジャンプは、主に敵の攻撃を回避するために使う人が多いが、じつは攻撃の起点にもなる。敵の真上から着地して、その瞬間に攻撃する戦法は非常に有効。さらに敵がジャンプするのを確認した場合は、すかさずこちらもジャンプしよう。こうすることで、必然的に敵が先に着地することになる。そこを攻撃すれば確実にダメージを与えられるので、ぜひ実践してみよう。また、ジャンプして敵の背後に回ると、敵からのロックオン状態を解除できる。このテクは、敵をかく乱するのに非常に有効。とくに通信対戦で効果的だ!!



▲ジャンプで敵の視界をかく乱して、着地直前に攻撃する。



◀空中で間合いを縮めながら敵が着地する瞬間を待とう。



まんが／高知県 如月りゅうすさん

MS&MA性能研究編

MS&MAの隠れた性能の違いをチェックして対戦を極めよう!!

本作に登場するMS&MAは、武器や耐久値だけでなく、移動速度や滞空時間などの基本的な能力も大きく異なる。ここでは、普通にプレイしているだけでは違いのわかりにくい、移動スピード　ブーストの持続時間　武器の攻撃力の3つに注目。DPS編集部が独自に調査したデータをもとに、MS&MAの性能を検証してみた。どの要素もいっけん目立たないが、非常に重要な要素ばかりなので、しっかりチェックして対戦に役立てよう!!



◀細かい性能の違いもチェックして、万全の態勢で戦おう!!

❶移動スピード

作戦エリアを区切る赤い線から反対の線まで、直線距離を何秒で走れるのか？　その差を比べてみた結果、下の表のようになった。飛行できるMAのスピードがズバ抜けているのは予想通り。MSのスピードNo.1はドムで、以下シャア専用ゲルググやガンダムなどの高性能機が続く。ダントツのビリはゴッグとビグ　ザム。両機を使うときは、動きの遅さを覚悟しよう。

順位	機体名	速度	順位	機体名	速度
1	Gファイター	10.90秒	17	MS-15 ギャン	23.19秒
1	MA-05 ビグロ	10.90秒	18	MSM-04 アッガイ	23.26秒
3	MAN-03 ブラウ・ブロ	11.15秒	19	MS-14 ゲルググ	24.20秒
4	Gスカイ	11.38秒	20	RGM-79 GM	25.20秒
5	MA-04 ザクレロ	11.55秒	20	RGM-79［G］陸戦型GM	25.20秒
6	MAN-02 エルメス	11.87秒	22	MS-06S シャア専用ザク	25.41秒
7	MS-09 ドム	17.93秒	23	MSM-10 ゾック	27.10秒
8	MAX-03 アッザム	18.25秒	24	RX-79［G］陸戦型ガンダム	27.11秒
9	MS-09R リック・ドム	18.33秒	25	RX-77 ガンキャノン	27.25秒
10	MAM-07 グラブロ	19.35秒	26	MSM-07 ズゴック	27.34秒
11	MSN-02 ジオング	19.84秒	27	RB-79 ボール	27.66秒
12	MS-14S シャア専用ゲルググ	20.76秒	28	MS-06 ザク	28.09秒
13	MSM-07S シャア専用ズゴック	21.17秒	29	RX-75 ガンタンク	28.41秒
14	Gブル	21.45秒	30	MS-05 旧型ザク	28.87秒
15	MS-07 グフ	21.56秒	31	MSM-03 ゴッグ	40.52秒
16	RX-78 ガンダム	22.58秒	32	MA-08 ビグ・ザム	52.39秒

❷ブーストの持続時間

空中飛行が可能なMAを除く全機体を、ブーストの持続時間（滞空時間）の順に並べたのが下の表。意外なことにガンダムやゲルググなど、性能が高い機体ほど滞空時間が短いという結果になった。これを利用すれば、性能が低い機体でも対等に戦える!?　ただし、これらの高性能機はジャンプの上昇速度や移動速度も速いため、空中での機動力自体は高い点に注意したい。

順位	機体名	速度	順位	機体名	速度
1	MA-08 ビグ・ザム	3.51秒	13	MS-05 旧型ザク	4.18秒
2	RGM-79 GM	3.69秒	14	MSM-07S シャア専用ズゴック	4.20秒
3	MS-14 ゲルググ	3.72秒	15	RX-79［G］陸戦型ガンダム	4.32秒
4	MSM-04 アッガイ	3.76秒	16	RGM-79［G］陸戦型GM	4.37秒
5	MS-14S シャア専用ゲルググ	3.85秒	17	RB-79 ボール	4.55秒
6	MS-15 ギャン	3.89秒	18	RX-77 ガンキャノン	4.64秒
6	MS-07 グフ	3.89秒	19	MSM-03 ゴッグ	4.76秒
8	RX-78 ガンダム	3.98秒	20	MS-09R リック・ドム	5.29秒
9	MS-06S シャア専用ザク	4.08秒	21	MSN-02 ジオング	5.64秒
10	MSM-07 ズゴック	4.09秒	22	MSM-10 ゾック	6.18秒
11	MS-06 ザク	4.14秒	23	RX-75 ガンタンク	6.88秒
12	MS-09 ドム	4.16秒	24	Gブル	6.96秒

❸武器のダメージ

下の表は、射撃および格闘攻撃のうち、とくにダメージの大きいBest5を調べたもの（連邦軍MSは旧型ザク、ジオン軍MSはGMを基準に調査）。これらを食らうと大打撃を受けるので注意!!　また、これ以外の攻撃でも、うまく連係が決まればより大きなダメージを受けることがあるので注意しよう。

順位	射撃攻撃	ダメージ	順位	格闘攻撃	ダメージ
1	ビグ・ザム（大型メガ粒子砲）	276	1	ガンダム（特殊格闘）	115
2	ガンダム（ガンダムハンマー）	193	1	ゴッグ（特殊格闘）	115
3	グフ（ヒートロッド）	146	3	陸戦型ガンダム（特殊格闘）	96
4	ガンタンク（キャノン砲）	128	3	ゴッグ（格闘）	96
5	グラブロ（ブーメランミサイル）	119	5	GM（特殊格闘）	86

How to 通信対戦

対応モデムを用意して通信対戦を楽しもう!!

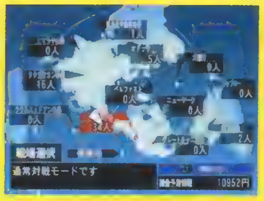
ネットワークを利用して人間同士の対戦が楽しめる「通信対戦」をプレイするためには、モデムと電話回線（電話番号が設定されている通常のもの）が必要になる。まずはソフトの取扱説明書でPS2対応モデムの種類をチェックして　お店で購入しよう。次はモデムの取扱説明書に従って、モデムに電話機のコードをつなぎPS2に接続する。あとはゲームを起動して通信対戦を選択し、自分の住所や電話番号などの必要事項を記入すればOK！



▶最初に画面の指示に従って、「新規登録」で必要事項を正しく記入していこう。

プレイしすぎないよう注意!

サーバへの接続以降はメインロビーで3分につき10円、対戦中は1分につき13円の料金が課金される。約2時間の連続プレイで、だいたい1800円前後になる計算だ。正直、この料金設定はかなり高い。時間を忘れてプレイしていると、あとで驚くほど高額な料金を請求されることになりかねないので要注意!!

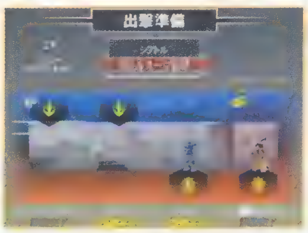


◀戦場セレクト画面の右下に課金予想情報が表示されるので、マメに確認したい。

対戦時のMS&MAコスト＋組み合わせ解析

コスト面から見た対戦時の理想的な組み合わせ

通信対戦時は、自機と僚機の組み合わせが勝負を左右する重要なポイント。お互いの役割分担にあわせて、バランスのいい組み合わせを選びたい。コスト的には、お互いに1回ずつ撃破されても大丈夫なように、2機の合計が600より下になるように調整するのが基本だ（2P対戦時にCOMが担当するMSのコストは半分になる）。右の表を参考にベストな選択を心掛けよう。



◀対戦に慣れないうちは、どの組み合わせがベストか迷いがち。右の表を参考にしよう!!

MS・MA選び早見表

理想的なコストの組み合わせを瞬時に判断できる一覧表。とくに注目してほしいのが、ブルーで色分けされた組み合わせ。コストのバランスがいいので、このなかから選ぶのがオススメ!!

パートナーが選んだMS&MA ／ 自分が選んだMS&MA

MS　MA	コスト	RX-78 ガンダム	RX-77 ガンキャノン	RX-79［G］陸戦型ガンダム	RX-75 ガンタンク	Gブル	Gスカイ	RGM-79 GM	RGM-79［G］陸戦型GM	Gファイター	RB-79 ボール	MS-14S シャア専用ゲルググ	MSN-02 ジオング	MAN-02 エルメス	MS-14 ゲルググ	MS-15 ギャン	MA-08 ビグ　ザム	MSM-07S シャア専用ズゴック	MS-09 ドム	MS-09R リック　ドム	MA-05 ビグロ	MS-07 グフ	MSM-03 ゴッグ	MSM-07 ズゴック	MSM-10 ゾック	MAN-03 ブラウ　ブロ	MA-04 ザクレロ	MS-06S シャア専用ザク	MSM-04 アッガイ	MS-06 ザク	MS-05 旧型ザク	MAM-07 グラブロ	MSX-03 アッザム
RX-78 ガンダム	375	×	×	×	○	○	○	○	○	○	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
RX-77 ガンキャノン	250	×	○	○	○	○	○	○	●	●	●	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●
RX-79［G］陸戦型ガンダム	225	×	○	○	○	○	○	○	●	●	●	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●
RX-75 ガンタンク	200	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●
Gブル	200	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●
Gスカイ	200	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●
RGM-79 GM	195	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
RGM-79［G］陸戦型GM	170	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Gファイター	150	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
RB-79 ボール	100	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
MS-14S シャア専用ゲルググ	375	×	×	×	○	○	○	○	○	○	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MSN-02 ジオング	375	×	×	×	○	○	○	○	○	○	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MAN-02 エルメス	375	×	×	×	○	○	○	○	○	○	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MS-14 ゲルググ	300	×	○	○	○	○	○	○	○	○	●	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MS-15 ギャン	300	×	○	○	○	○	○	○	○	○	●	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MA-08 ビグ　ザム	300	×	○	○	○	○	○	○	○	○	●	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
MSM-07S シャア専用ズゴック	250	×	○	○	○	○	○	○	●	●	●	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●
MS-09 ドム	225	×	○	○	○	○	○	○	●	●	●	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●
MS-09R リック　ドム	225	×	○	○	○	○	○	○	●	●	●	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●
MA-05 ビグロ	225	×	○	○	○	○	○	○	●	●	●	×	×	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●
MS-07 グフ	200	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●
MSM-03 ゴッグ	200	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●
MSM-07 ズゴック	200	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●
MSM-10 ゾック	200	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●
MAN-03 ブラウ　ブロ	200	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●
MA-04 ザクレロ	200	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●
MS-06S シャア専用ザク	195	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
MSM-04 アッガイ	170	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
MS-06 ザク	160	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
MS-05 旧型ザク	150	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
MAM-07 グラブロ	150	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
MSX-03 アッザム	150	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

【MS&MA選び早見表の見方】……×　コストの合計が600以上（コストが高すぎる）、○．1機ずつ撃破されてもOK（理想的な組み合わせ）、●　さらにもう1機撃破されても平気な組み合わせ（コストが低いぶん、性能的にやや難あり）。また、ブルーに色分けされている組み合わせは、コスト的に無駄のないオススメの組み合わせだ。

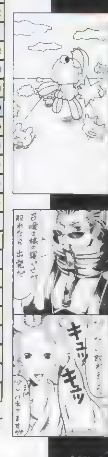
オススメの組み合わせ例

この組み合わせを選べ!!

以下で紹介するのは、コストと性能から総合的に判断した連邦&ジオンMSのオススメの組み合わせ。勝てないときはぜひ試してみよう!!

連邦軍
- ガンダム＋ガンタンク
- ガンキャノン＋ガンタンク
- ガンダム＋陸戦型GM
- 陸戦型ガンダム＋陸戦型ガンダム

ジオン軍
- シャア専用ザク＋シャア専用ゲルググ
- シャア専用ザク＋グフ
- シャア専用ゲルググ＋ゾック
- ゲルググ＋ドム（リック・ドム）



まんが／福井県　バミ黙冴さん

PS2 RPG

KING'S FIELD Ⅳ

▶2001年10月4日
▶フロム・ソフトウェア
▶[illegible]
▶MC2([illegible])

冒険のポイント解説&㊙情報の数々で『KFⅣ』を完全攻略!!

リアルなフィールド、数々の謎やトラップ、凶暴なモンスター……。ち密に練りこまれたさまざまな要素が織りなす世界で、濃密な冒険を楽しめる『ＫＦⅣ』！　ここではエンディング直前までの冒険の道のりを、エリアごとのポイント攻略で徹底フォロー。ゲームに隠された、驚愕の秘密も大公開だ！

最終ダンジョンまでの完全攻略チャート

この攻略チャートは、編集部が推奨する手順で冒険を進めた場合のもの。進め方の自由度は高いので、状況や好みに応じて、寄り道やルート変更などの工夫をしてもいい。

1.集落跡

集落跡では「棍棒」などの装備品を入手できるほか、地下にあるショップも利用できる。まずはここで冒険の準備を整えよう。ＮＰＣのジオリとウォーゼとも必ず話しておくこと。

■POINT
- ジオリと話す
- ウォーゼと話す
- 井戸に落ちると地下水路へ行けるが、HPが130以上ないと転落死する

2.神殿外

ここから神殿内、採掘場、東の谷へ行ける。神殿内にいる盗賊は「命の石」を渡すと「からの器」をくれる。また神殿入口にある回復の泉は、神殿地下で癒しの祭壇を作動させれば復活するのだ。

■POINT
- 盗賊に「命の石」を渡し、「からの器」を入手
- HP回復の泉が復活したら、冒険の拠点に利用する

3.採掘場

「命の石」は、落石現場の死体のそばと、毒の通路の先にいるレッドスライムから手に入る。また、湧き水の先にいるリビングデッドを倒せば、「つるはし」を入手可。

■POINT
- 「命の石」を２つ入手
- 「つるはし」を入手

4.東の谷

病気の母親に「命の石」を使うと、娘のアデリーンが「火の魔法石」をくれる。「つるはし」で扉を壊すと入れる廃屋には、倒すと「増魔の腕輪」を落とすリーパーがいるのだ。

■POINT
- 病気の母親に「命の石」を使う
- アデリーンから「火の魔法石」をもらう
- 「増魔の腕輪」入手

5.地下墓所

東の谷に行ったあと、集落跡に戻って地下のショップへ行くと、店の奥から地下墓所へ入れるようになっている。墓所に入ったら開かない扉の反対側に進み、石掘りの墓場へ向かおう。

■POINT
- 店主のマシューと話す

6.石掘りの墓場

礼拝堂にいるウォーゼは、墓場のスケルトンを全滅させると死亡する。遺体の近くに「錆びた鍵」があるので手に入れよう。そのあと、ウォーゼの家に入り、「墓守の地図」を取るのだ。

■POINT
- 「錆びた鍵」を入手
- 「墓守の地図」を入手

7.神殿内～神殿地下

癒しの祭壇がある広間へは、広間の扉を調べてから負傷兵のジョルジと話し、「祭壇の雫」をもらえば入れる。地下墓所へ行く前に、広間にいるヒュージスパイダーを倒しておくとあとが楽。

■POINT
- 魔法でクモの巣を壊して地下へ
- ジョルジから「祭壇の雫」をもらう
- 広間でヒュージスパイダーを倒す

8.地下墓所

３つめの「解封の石」は、「癒しの祭器」がある部屋の扉を調べたあと、封じられた扉の前にいるオルフと話すともらえる。「癒しの祭器」を手に入れたら、神殿地下の祭壇におさめよう。

■POINT
- オルフから「解封の石」をもらう
- 「癒しの祭器」を入手し、神殿地下に戻って癒しの祭壇におさめる

9.古の都外苑

「戒めの冠」を取るとストーンガードが動き出すので、出口をふさがれる前にダッシュで逃げること。出口をふさがれた場合は、「戒めの冠」を元の台座に戻して再挑戦だ。

■POINT
- 「戒めの冠」入手
- 兵舎武具庫で「紅の導石」を入手
- ２階のスイッチを操作して　矢のトラップを止める

10.古の都三層西部

行く手にストーンガードが立ちはだかっているが、空いている台座に「戒めの冠」を置くと通してくれる。中央塔に出たら左手の部屋に入り、敵を全滅させてＮＰＣのベオに会おう。

■POINT
- ベオから「ボウ」をもらう
- 「ボウ」入手後、ストーンガードを倒して「橋架の石」などを入手

11.古の都中央塔三層

三層西部でストーンガードを倒し、「橋架の石」を手に入れたら、中央塔の外周の通路を通って三層北部へ移動。外周の通路は狭いので、足を踏み外して転落しないよう気をつけること。

■POINT
- 外周の通路を通って三層北部へ移動

12.古の都三層北部

ヘビの兵士　オフディアンが出現する最深部の部屋で、兵士の死体を調べると、「遠征隊の鍵」が手に入る。鍵を入手したら中央塔に出て、「橋架の石」を使って跳ね橋を降ろそう。

■POINT
- 「遠征隊の鍵」を入手
- 「橋架の石」を使って橋を渡す

13.古の都三層東部(北側)

数体のエレメンタリスが守る一角に、「橋架の石」の入った宝箱がある。三層東部ではほかにも貴重なアイテムを入手できるので、くまなく探索してから聖樹の森へ進もう。

■POINT
- 「橋架の石」を入手

14.聖樹の森

森の懐で入手できる「樹の雫」を、巨大な門の横にいる巨人に使うと、王の間へ行けるようになる。「瞳」が入った4つの宝箱は、対応する鍵を入手したら忘れずに開けにくること。

■POINT
- 森の懐で「樹の雫」を入手したら、門の横にいる巨人に使う
- ４つの「瞳」を入手

15.森の懐

洞窟内には無数のディガーが駆け回っている。囲まれるとやっかいなので、１体ずつおびき出して確実に倒していこう。目当ての「樹の雫」は洞窟の最深部にある。

■POINT
- 「樹の雫」を入手

16.王の間

王の間では「神官の鍵」と、3つの「導杖」が手に入る。「神官の鍵」は多くの棺が置かれた広間の、一番奥の棺の中に。3つの「導杖」は、「神官の鍵」がないと入れない部屋に隠されている。3つの「導杖」を手に入れたら、渡りの方陣の上で「碧石の導杖」を使って、三層東部（南側）に移動しよう。なお、王の間には宝物殿で「英知の指輪」を入手したあとに、再び来ることになる。この指輪をはめていると、玉座の間の封印された部屋に入れるのだ。中には古王がいるので、光へ至る道の呪いを解くために倒してしまおう。

■POINT
- 「神官の鍵」を入手
- 石像の部屋で、目が動かない石像を調べる
- ３つの「導杖」を入手
- 「碧石の導杖」を使ってワープ
- 「英知の指輪」を入手後、古王を倒す
- 「王の鍵」を入手

17.古の都三層東部(南側)

移動先の帰路の道標には「碧の導石」がはまっているので、取っておこう。周辺を探索すると「土の民の地図」も入手できる。通路をふさぐ溶岩を消すには2階にいるヴォーミを倒せばいい。

■POINT
- 「碧の導石」を入手
- 細工師の工房で、１つだけ消えている燭台に魔法で火をつけて「土の民の地図」を入手

18.南の外崖

タルが置かれた部屋には隠し扉があり、その先の崖を調べると「灯りの指輪」が手に入る。土の民の住処へ続く道では上空から魔物が襲ってくるので、ダッシュで素早く駆け抜けよう。

■POINT
- 「灯りの指輪」を入手

19.土の民の住処

墓場の奥の墓石を調べると、「土の民の鍵」が手に入る。また、精錬所にいるＮＰＣのデリンがここで鍛冶屋を開業したとき、彼と話すと「細工師の鍵」がもらえるのだ。

■POINT
- 「土の民の鍵」を入手
- 「細工師の鍵」を入手

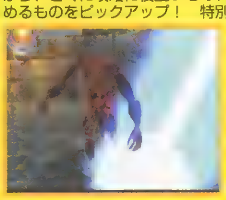
20.精錬所(氷)

最初はすべてのエリアが凍りついているため、探索できる範囲は限られる。だが氷が溶けると入手が困難になる宝箱もあるので、探索可能な場所にはすべて足を運んでアイテムを回収しよう。

■POINT
- 探索可能な場所をすべて調べて　貴重な装備品を回収してから溶岩洞へ進む

■『KFⅣ』最大の秘密をチェック!

『KFⅣ』には、普通にプレイしていたのでは気づきにくい秘密も数多く隠されている。ここではそのなかから、とくに攻略に役立つもの、冒険をより深く楽しめるものをピックアップ！　特別な装備品に秘められた神秘の力、驚愕の隠しイベント、そして、闇を求めた冒険者に用意されたもう１つの結末…。そのすべてを目にするまで、冒険は終わらない。



◀すべての秘密を網羅して　完全クリアを目指そう！

㊙ 情報1 特殊な装備品の秘密

武器や防具、アクセサリのなかには、装備していると徐々にMPが回復したり、特定のステータス異常を防ぐなど、特殊な効果をもたらすものもいくつか存在する。それらの特殊な装備品をうまく活用すれば、より有利に冒険を進めることができるのだ。装備品が特殊な効果を持っているかは、装備画面の解説である程度判断できる。

特殊装備品BEST5

名前	効果
フォーチューン	得られる経験値が２倍になる
幻の塔	隠し扉が見えるようになる
増魔の腕輪	最大MPが５倍になる
女王の杖	MPが徐々に回復する
パワーバングル	攻撃力が10%アップする

■「太古」シリーズの秘密

「太古の剣」をはじめとした「太古」シリーズの装備は、すべて身に付けると重量が大幅に軽減され、すべてのマイナス効果もなくなる。性能は最強クラスなので、かなり使えるのだ。



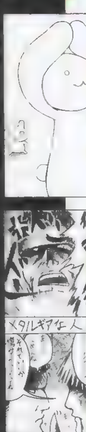
◀すべて装備すると、ここまで軽くなる。

■魔法剣の秘密

これらの武器はPOWERとMAGICゲージが満タンの状態で△と○ボタンを同時に押し、武器を振る瞬間に□ボタンを押すと、MPを使って魔法を放てる。

魔法剣一覧

- ムーンライトソード(消費MP59)
- トリプルファング（消費MP57）
- ダークネススター（消費MP54）
- フリーズエッジ（消費MP47）
- フレイムソード（消費MP50）
- アキュティレイス（消費MP48）
- アースクエイカー（消費MP55）



まんが／宮崎県　ユウ(改)さん



21.溶岩洞

溶岩流の奥にいるカコデーモンを倒すと、精錬所の氷が溶ける。そこで、一度精錬所に戻って「氷風の祭器」を手に入れてこよう。そうしたら、氷風の祭壇にそれをおさめるのだ。

■POINT
- カコデーモンを倒す
- 「氷風の祭器」を氷風の祭壇におさめる

22.精錬所

精錬所の氷が溶けると、ＮＰＣのデリンとオリンが復活している。オリンは問答無用で襲ってくるので、倒して「氷風の祭器」を奪おう。デリンは、話しかけると、土の民の住処に移動する。

■POINT
- オリン・アザガルを倒して「氷風の祭器」を入手
- デリン・ガンドルと話す

23.古の都三層南部

溶岩洞で「氷風の祭器」を祭壇に戻すと、精錬所から古の都三層南部へ行けるようになる。三層南部で「橋架の石」と「解封の石」を手に入れたら、階段を下りて二層南部に移動しよう。

■POINT
- 「橋架の石」を入手
- 「解封の石」を入手

24.古の都二層南部

二層南部で手に入る重要アイテムは、「黄の導石」と「橋架の石」。「黄の導石」は、氷づけの骸骨がある部屋の隣室に。「橋架の石」は、多数のマリスに守られた礼拝堂にある。

■POINT
- 「黄の導石」を入手（隠し扉の先にある。左記の部屋をよく探そう）
- 「橋架の石」を入手

25.古の都中央塔二層

二層南部から中央塔に抜けたら、次は二層西部へ向かう。なお、中央塔二層の北側には「盗賊の地図」があるので、二層北部を抜けて中央塔の北側に出たときに、忘れずに手に入れよう。

■POINT
- 27の二層北部を抜けて北側に出たときに、崩れた通路をダッシュで駆け抜けて「盗賊の地図」を入手

26.古の都二層西部

二層西部ではまず、ランドローラーの巣を探索するといい。ここでは「解封の石」を入手できるほか、商人のヘルトから「黄石の導杖」が買える。また、巣には「橋架の石」が入った機工師の宝箱があるので、「機工師の鍵」を入手後に取ろう。リビングアーマーの部屋で2つめの「解封の石」を手に入れたら、「機工師の鍵」がある最深部の広間に入れる。最深部ではクワイヴの部屋にも寄って、クワイヴマスターを倒しておこう。燭台に火をつけると青く光るのが本体だ。これで火矢の攻撃がやみ、二層北部へ安全に進める。

■POINT
- 「解封の石」を2つ入手
- ヘルトから「黄石の導杖」を買う
- カオスソーサラーを倒し最深部へ
- 「機工師の鍵」を入手
- クワイヴマスターを倒す
- 「橋架の石」を入手

27.古の都二層北部

二層北部は入手アイテムの少ない通過エリアだが、森の民の宝箱がある部屋から中央塔に出ることで、「盗賊の地図」を入手できる。そのあと広間に戻り、北の外崖に向かおう。

■POINT
- 森の民の宝箱がある部屋から中央塔二層に出て 「盗賊の地図」を取りに行く

28.北の外崖

鍾乳洞の入口に通じる橋は、先に弓や魔法で空中の敵を倒しておくと、楽に渡れる。橋を渡った先にいる負傷兵のカイルからは、遠征隊が壊滅した経緯を聞くことができる。

■POINT
- カイルと話す

29.鍾乳洞

小屋で休んでいる負傷兵の１人、ウォリスと話すと、「灯火の祭器」がもらえる。女王の宮殿へは、沖の砦で3種の「魔眼石」のアイテムを入手してから入るのが賢明だ。

■POINT
- 「灯火の祭器」をもらう
- オフディアンを倒して「魔物の地図」を入手

30.海岸

灯台の屋上にある灯火の祭壇に「灯火の祭器」をおさめると、灯台に灯がともる。海底洞窟の入口へ行くには、壊れた難破船が見降ろせる崖の上から飛び降りればＯＫだ。

■POINT
灯台の屋上にある灯火の祭壇に「灯火の祭器」をおさめる

31.海底洞窟

水中を探索するときは、酸素ゲージの残量に注意。ＮＰＣのオストに「毒の水」（地下墓所の泉の水を「からの器」でくむと入手可能）を渡すと、「フォーチューン」がもらえる。

■POINT
オストに「毒の水」を渡し、「フォーチューン」をもらう

32.沖の砦

ここで手に入る3種の「魔眼石」アイテムを入手すれば、女王の宮殿に安全に入れる。ただし、それぞれのアイテムは落とし穴や毒ガスなどのワナに守られているので、気をつけること。

■POINT
- ３種の「魔眼石」アイテムを入手
- 鍾乳洞に戻り「魔眼石」をすべて装備して宮殿に突入

33.女王の宮殿

宮殿内では強力な装備品が豊富に手に入るので、念入りに探索しよう。宮殿の最深部にいるヒュージワインダーを倒し、残った巣穴に飛び込むと、女王の間へ行ける。

■POINT
- ヒュージワインダーの頭を両方とも倒し、巣穴に飛び込んで女王の間へ移動

34.女王の間

女王ベラニスを倒して奥の部屋に進むと、「魔眼石の鍵」を入手できる。「魔眼石の鍵」で開く扉の先には、遠征隊の隊長　クローゼの遺体と、「ローフルブレード」があるのだ。

■POINT
- 女王ベラニスを倒す
- 「魔眼石の鍵」を入手
「ローフルブレード」を入手

35.卵採集場

卵採集場からは、トロッコを乗り継いで2カ所の魔蛇の巣へ行ける。それぞれの魔蛇の巣で「奇妙な卵」を手に入れたら、そのうちの１つを門番のセシルに渡して一層大墓所へ向かおう。

■POINT
- 門番のセシルに「奇妙な卵」を渡して　一層大墓所へ向かう

36.魔蛇の巣

「奇妙な卵」は、壁に掘られたヘビの巣の中にある。ただし、弓兵のオフディアンが守る魔蛇の巣では、卵が入った巣が高い位置にあるので、その巣に矢を撃ちこみ、卵を落とす必要がある。

■POINT
- ２カ所の魔蛇の巣で　「奇妙な卵」を１つずつ入手

37.古の都一層大墓所

一層大墓所には最強の防具の１つ、「ミウの篭手」があるが、手に入れるには「ムーンライトソード」が必要。置かれている場所だけ覚えておいて、闇人の遺跡へ進もう。

■POINT
「ミウの篭手」を入手
- 闇人の遺跡から戻ったら、スイッチで鉄格子を開けて中央塔一層へ

38.闇人の遺跡

エリアの大部分が水中に沈んでいるうえに、通路も狭いため転落死の危険性が高い。慎重に探索しよう。ここで手に入る「太古の鍵」は、太古シリーズの防具の入手に不可欠なものだ。

■POINT
「太古の鍵」を入手
「太古の剣」を入手

39.古の都中央塔一層

ここから一　二層東部と守人の間へ行ける。守人の間への通路には「太古の鎧」があるが、入手には「癒し手の鍵」が必要。また、水中の部屋には「ミウの兜」などの貴重なアイテムがある。

■POINT
- 「ミウの兜」を入手
「太古の鎧」を入手

40.古の都一・二層東部

風鳴の館と宝物殿への中継点。盗賊のエドミーがいる部屋には死体があり、そばに「盗賊の鍵」が落ちている。「ミウの具足」は大勢の魔物に守られているので、取るときは要注意。

■POINT
- 「盗賊の鍵」を入手
- 「ミウの具足」を入手

41.風鳴の館

地下室で出現するヘルジャイアントを倒すと「癒し手の鍵」が手に入る。館の内部にはこの鍵がないと入れない部屋が2つあり、その片方に重要アイテムの「浄水の祭器」があるのだ。

■POINT
ヘルジャイアントを倒して「癒し手の鍵」を入手
- 「浄水の祭器」を入手

42.宝物殿

「王の地図」が入った宝箱は、溶岩に守られている。隠し部屋にいるヴォーミを倒して溶岩を消そう。「英知の指輪」がある部屋に入るには、土→水→火→風の順にパネルを押せばＯＫだ。

■POINT
- 「王の地図」を入手
- 「英知の指輪」を入手

43.光へ至る路

光へ至る路には王の間から入れる。突入する前に、聖樹の森にある4つの「瞳」を手に入れておこう。光へ至る路を抜けて光の祠の入口に出たら、扉に4つの「瞳」をはめて中に入るのだ。

■POINT
- ３つの「古代」の防具を入手
- 光の祠で「ローフルブレード」を「ムーンライトソード」に変える

44.守人の間～戦場跡

守人の間では、浄水の祭壇に「浄水の祭器」をおさめ、死体のそばにある「地下牢の鍵」を取って戦場跡へ。戦場跡からは地下牢と闇の祭壇へ行ける。「ミウの鎧」も入手可能だ。

■POINT
守人の間で「地下牢の鍵」を入手
- 戦場跡で「ミウの鎧」を入手

45.地下牢

下層の牢屋で「紫の導石」、ダークナイトを倒すと「紫石の導杖」が手に入る。下層には「ミウの盾」もあるので取っておこう。邪魔な鉄格子はダークナイトの部屋のスイッチで操作可能。

■POINT
「ミウの盾」を入手
「紫の導石」を入手
- 「紫石の導杖」を入手

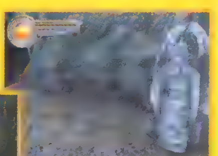
46.闇の祭壇

最後の闇の刺客、ファントムクイーンを倒すと、闇の祭壇の部屋に入れるようになる。闇の祭壇に「滅びの像」をおさめれば、ついに真の敵が待つ闇の異空間へ乗り込めるのだ！

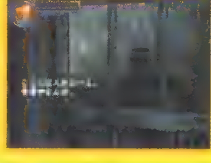
■POINT
- ファントムクイーンを倒す
- 闇の祭壇に「滅びの像」をおさめる

㊙ 情報2 君は見たか!　隠しイベント&アイテムの秘密

鍾乳洞の小屋にいる負傷兵の１人で、怪しげな卵を食べているロッド　リスゴー。なんと彼は、しばらく冒険を進めてから戻ると、魔物になって仲間を食べている。完全に魔物になる前に「奇妙な卵」を渡せば、人間に戻って「からの器」をくれるが、彼の胃袋に入った仲間たちは戻らないのである…。また、海底洞窟で入手できる日本刀「風牙」を沖の砦に持っていくと、不思議な共鳴音を鳴らす。その音が一番大きくなる場所を調べると、同じ日本刀の「雷角」が手に入るのだ。



▼うっかり倒すと、「からの器」がもらえなくなるので要注意。逆に完全に魔物になったら、倒すしかなくなる。



▲セーブポイントのすぐ近くが、「雷角」の入手ポイント。「風牙」と「雷角」はどちらも強力なので　必ずゲットだ。

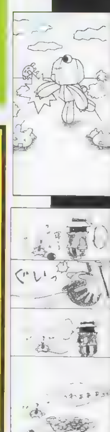
㊙ 情報3 「ムーンライトソード」の有無で結果が変化

「ローフルブレード」を光の祠におさめると入手できる、最強の聖剣「ムーンライトソード」。この剣はストーリー上の重要アイテムでもあるのだが、じつは手に入れなくてもゲームクリアは可能だ。「ムーンライトソード」を手に入れずに真の敵を倒すと、エンディングの内容が少し違ったものになる。「ムーンライトソード」がないと、「ミウ」の防具一式も入手できないので戦力的にかなりきつくなるが、興味があれば挑戦してみよう。その場合、武器は「トリプルファング」、防具は「クリスタル」シリーズがオススメだ。



◀「太古」シリーズも強力だが、闇属性なため敵との相性が良くない。

まんが／神奈川県　桃巡さん



PS2 RCG

グランツーリスモ3 A-spec

▶2001年4月28日
▶SCE
▶[illegible]
▶MC2（94KB）

欲しいクルマが一発でわかる！ 全プレゼントカーの逆引きリストをお届け!!

本誌『GT3』攻略班が独自に調べあげた、汗とか涙とかの結晶である全プレゼントカーリストを、車名で検索できる逆引きリストで紹介。ランダムプレゼントカー獲得法も活用して、『GT3』ライフを楽しもう！



◀欲しいクルマが決まったら、あとはレースに勝つのみ！

逆引きプレゼントカーリストの見方

【分類】ノーマルカー＝無改造車のこと。チューンド＆レースカー＝それ以外のクルマ。【車名】数字（0～9）→アルファベット（A～Z）→50音（ア～ン）の順に列んでいます。【獲得条件～】レース名（長いレース名は「～」で省略）の後ろのカッコ内にある文字は、リーグ名を表しています。ビ＝ビギナーリーグ、ア＝アマチュアリーグ、プ＝プロフェッショナルリーグ、ラ＝ラリーイベント、耐＝耐久レース。その後ろの「上下左右」は、ルーレット位置（ランダムプレゼントカーの出現場所）です。

ランダム入手のマシンを確実にゲットする方法

プレゼントカーのルーレット位置がわかれば、欲しいクルマを獲得できる。獲得法は右のチャートを参照（以下、フローチャートの補足）。① シリーズ戦の場合は、最終戦の前に優勝を決めておき、最終戦直前でセーブ。耐久レースの場合は出場車に乗っておく。③ 寄り道せずに、最短の手順でレースを始める。④ シリーズ戦では完走しなくてもよい。⑤ オプション画面は△ボタンで抜ける。耐久レースは、ルーレット位置が上＝0回、下＝1回、左＝5回、右＝2回。シリーズ戦は、上＝4回、下＝1回、左＝2回、右＝0回。※エスクードの放置プレイ（写真参照）を使って150マイル耐久でF090/Sを獲得すれば、以降スムーズにクルマを集められるだろう。



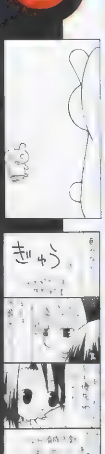
▲アクセルを右スティックの上方向に設定して 輪ゴムで固定。

プレゼントカー入手までの流れ

1. セッティングなどを済ませてセーブ&リセット
2. オープニングデモをスキップ
3. すぐに耐久レースor最終戦をスタート
4. レース終了後、リプレイをスキップ
5. オプション画面に規定回数入る
6. △ボタンでEXITする
7. 欲しかった、あのプレゼントカーをGET!

全部で122車種！ 逆引きプレゼントカーリスト

分類	車名	駆動	最大出力/最大トルク	車重	売値	獲得条件(レース)&ルーレット位置
ノーマルカー	CR-X デルソル SiR	FF	168ps/15.8kgm	1100kg	46.825万Cr	レース オブ NAスポーツ（ビ）
	FTO GP Version R	FF	198ps/20.2kgm	1150kg	54万Cr	日本選手権（ア）上
	GT40	MR	311ps/45.1kgm	998kg	1125万Cr	グランツーリスモ オールスターズ（ア）右
	GT-ONE ロードカー（TS020）	MR	608ps/66.1kgm	900kg	5500万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（ア）右／東京 ルート246（耐）上
	MR-S S エディション	MR	140ps/17.2kgm	970kg	49.5万Cr	MRチャレンジ（ビ）
	NSX Type R	MR	277ps/29.8kgm	1230kg	248.925万Cr	タイプ-R ミーティング（ア）下
	NSX type S Zero	MR	289ps/32.0kgm	1270kg	246.425万Cr	MRチャレンジ（ア）
	R390 GT1 ロードカー	MR	357ps/50.0kgm	1180kg	5500万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（プ）左／グラン バレー（耐）上
	RUF 3400S	MR	310ps/36.5kgm	1300kg	191.85万Cr	ドイツ ツーリングカー選手権（ア）上
	RUF CTR2	4WD	521ps/69.7kgm	1380kg	955万Cr	レース オブ ターボ スポーツ（プ）
	RUF RGT	RR	384ps/38.1kgm	1330kg	400万Cr	ボクサー スピリット（プ）
	RX-7 Type RS	FR	291ps/33.1kgm	1280kg	94.45万Cr	米国選手権（ア）上
	RX-7 Type RZ	FR	294ps/33.4kgm	1270kg	99.95万Cr	日本選手権（ア）右
	RX-8	FR	284ps/24.7kgm	1200kg	750万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（ア）左／レース オブ NAスポーツ（ア）／Aライセンス オールゴールド
	S2000	FR	246ps/22.0kgm	1240kg	84.5万Cr	タイプ-R ミーティング（ア）右
	S4	4WD	264ps/40.6kgm	1510kg	99.325万Cr	ツーリスト トロフィー（ア）
	SLK 230コンプレッサー	FR	195ps/28.4kgm	1325kg	138.275万Cr	レジェンド オブ シルバーアロー（ビ）
	TT 1.8Tクアトロ	4WD	224ps/28.4kgm	1395kg	116.45万Cr	アウディTT ツーリスト トロフィー（ビ）／米国選手権（ア）左
	XJ220 ロードカー	MR	523ps/65.2kgm	1375kg	1950万Cr	ミストラル 78ラップス（耐）右
	ZZ II	4WD	550ps/54.8kgm	1000kg	1250万Cr	MRチャレンジ（プ）／シアトル 100マイル（耐）右
	アルトワークス スズキスポーツ リミテッド	4WD	64ps/9.8kgm	710kg	30.55万Cr	4WDチャレンジ（ビ）
	インプレッサ セダン WRX STi	4WD	315ps/42.5kgm	1430kg	79.95万Cr	グランツーリスモ オールスターズ（プ）上
	インプレッサ セダン WRX STi Version VI	4WD	289ps/36.6kgm	1270kg	72.975万Cr	米国選手権（ア）下
	インプレッサ ワゴン WRX STi Version VI	4WD	287ps/36.2kgm	1310kg	72.975万Cr	日本選手権（ア）下
	ヴィッツ RS 1.5	FF	110ps/14.4kgm	940kg	36.325万Cr	FFチャレンジ（ビ）／ヴィッツ レース（ビ）／アルテッツァ レース（ア）上&右／ヴィッツ レース（プ）上
	エリーゼ 190	MR	190ps/19.4kgm	670kg	146.325万Cr	欧州選手権（ア）右／エリーゼ トロフィー（プ）
	カマロ SS	FR	330ps/48.3kgm	1560kg	33.875万Cr	スターズ&ストライプス（ビ）
	グリフィス 500	FR	345ps/48.3kgm	1060kg	156.025万Cr	タスカン チャレンジ（プ）上&左&右
	コブラ	FR	491ps/66.2kgm	1068kg	1250万Cr	スパイダー&ロードスター（プ）
	サバンナ RX-7 アンフィニ III（FC）	FR	212ps/27.8kgm	1200kg	80.75万Cr	80's スポーツカー カップ（ビ）
	シビック SiR-II（EG）	FF	165ps/15.8kgm	950kg	47.225万Cr	タイプ-R ミーティング（ビ）
	シルビア K's（S13 1800cc）	FR	174ps/22.8kgm	1120kg	47.15万Cr	FRチャレンジ（ビ）
	スープラ RZ	FR	330ps/54.2kgm	1510kg	112万Cr	ヴィッツ レース（プ）左
	スカイライン GT-R V スペック II（R34）	4WD	336ps/47.0kgm	1560kg	143.7万Cr	欧州選手権（ア）左
	スカイライン GT-R Vスペック II（R32）	4WD	311ps/39.8kgm	1500kg	131.5万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（ビ）下
	スピード 12	FR	809ps/89.4kgm	1020kg	2000万Cr	タスカン チャレンジ（プ）下／ポリフォニーデジタル カップ（プ）右
	スプリンター トレノ GT-APEX（AE86 Type I）	FR	129ps/15.0kgm	925kg	33.875万Cr	サンデーカップ（ビ）
	セリカ GT-FOUR（ST205）	4WD	254ps/30.8kgm	1380kg	81.65万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（ビ）右
	セリカ SS-II	FF	188ps/18.2kgm	1140kg	49.25万Cr	アルテッツァ レース（ビ）上
	セリカ SS-II（ST202）	FF	183ps/19.3kgm	1200kg	53.4万Cr	アルテッツァ レース（ビ）下&左&右
	ゾンタ C12S	MR	551ps/76.3kgm	1250kg	881.1万Cr	レース オブ NAスポーツ（プ）
	ニスモ 400R	4WD	400ps/47.6kgm	1550kg	300万Cr	レース オブ レッドエンブレム（ア）
	ニスモ GT-R LM ロードカー（R33）	FR	305ps/37.8kgm	1580kg	750万Cr	FRチャレンジ（プ）／シアトル 100マイル（耐）上
	ニッサン Z コンセプト	FR	277ps/33.3kgm	1320kg	750万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（ア）下／IBライセンス オールゴールド
	ニュー ビートル RSi	4WD	228ps/32.1kgm	1156kg	175万Cr	ビートル カップ（ビ）
	バンキッシュ	FR	455ps/56.5kgm	1820kg	700万Cr	ブリティッシュ GTカー カップ（プ）／IAライセンス オールゴールド
	ミニクーパー 1.3i	FF	62ps/9.4kgm	720kg	42.075万Cr	ライトウェイト スポーツカー カップ（ビ）／欧州選手権（ア）下



まんが／栃木県 ぐなぐなさん

分類	車名	駆動	最大出力/最大トルク	車重	売値	獲得条件(レース)&ルーレット位置
ノーマルカー	ミラ TR-XX アヴァンツァートR	FF	64ps/10.0kgm	700kg	27.85万Cr	レース オブ ターボ スポーツ（ビ）
	ユーノス ロードスター	FR	119ps/13.8kgm	940kg	42.5万Cr	ロードスター耐久（耐）上
	ユーノス ロードスター	FR	132ps/15.8kgm	980kg	42.25万Cr	クラブマン カップ（ビ）／グランツーリスモ・ワールド チャンピオンシップ（ビ）上／ロードスター耐久（耐）右
	ランサー Evolution Ⅳ GSR	4WD	274ps/35.5kgm	1350kg	74.95万Cr	エボリューション ミーティング（ビ）／日本選手権（ア）左
	ランサー Evolution Ⅴ GSR	4WD	311ps/42.1kgm	1360kg	81.2万Cr	ビギナーリーグ制覇
	ランサー Evolution Ⅵ GSR	4WD	316ps/42.0kgm	1360kg	81.2万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（ビ）左
	ランサー Evolution Ⅶ GSR	4WD	319ps/42.4kgm	1400kg	74.95万Cr	4WDチャレンジ（ア）
	レガシィ B4 ブリッツェン	4WD	280ps/34.5kgm	1470kg	75万Cr	ボクサー スピリット（ア）
	ロードスター 1.8 RS	FR	145ps/16.5kgm	1030kg	57.375万Cr	ロードスター耐久（耐）左
	ロードスター RS	FR	163ps/17.1kgm	1070kg	58.2万Cr	スパイダー＆ロードスター（ビ）／Bライセンス オールゴールド
チューンド&レースカー	206 ラリーカー	4WD	305ps/54.4kgm	1230kg	875万Cr	ラリー オブ アルプス（ラ）
	787B	MR	699ps/61.8kgm	830kg	5000万Cr	ライク ザ ウィンド（プ）／達成率75%
	ARTA NSX JGTC	MR	480ps/39.8kgm	1150kg	3125万Cr	全日本GT選手権（ア）下／スペシャル ステージ ルート11（耐）上
	CLK ツーリングカー（D2 AMG Mercedes）	FR	449ps/50.6kgm	1000kg	2450万Cr	レジェンド オブ シルバー アロー（ア）
	C-WEST レッツォ シルビア JGTC	FR	300ps/48.0kgm	1150kg	500万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（ア）上／東京 ルート246（耐）右
	F090/S	MR	700ps/40.2kgm	540kg	3125万Cr	ドリームカー～（プ）上／フォーミュラGT（プ）左／グラン バレー（耐）下／スーパースピードウェイ～（耐）下
	F094/H	MR	801ps/43.2kgm	540kg	2500万Cr	トライアル マウンテン耐久（耐）下／東京 ルート246（耐）下／耐久レース制覇
	F094/S	MR	801ps/43.2kgm	540kg	8750万Cr	ポリフォニーデジタル カップ（プ）上／達成率100%
	F686/M	MR	939ps/57.0kgm	540kg	2875万Cr	フォーミュラGT（プ）上／ラグナセカ～（耐）下／ミストラル～（耐）下／プロフェッショナルリーグ制覇
	F687/S	MR	900ps/56.0kgm	540kg	2875万Cr	フォーミュラGT（プ）右／シアトル 100マイル（耐）下／スペシャル ステージ ルート11（耐）下
	F688/S	MR	800ps/49.5kgm	540kg	3000万Cr	フォーミュラGT（プ）下／パッセージ トゥ コロッセオ（耐）下／ロードスター耐久（耐）下／全レース制覇
	FTO LM レースカー	4WD	575ps/49.5kgm	980kg	1875万Cr	ドリームカー チャンピオンシップ（ア）左、（プ）下／ミストラル 78ラップス（耐）左
	GT40 レースカー	MR	500ps/61.8kgm	998kg	2450万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（プ）上
	GT-ONE レースカー（TS020）	MR	660ps/71.1kgm	900kg	5000万Cr	グランツーリスモ オールスターズ（プ）左／ドリームカー～（プ）右／ポリフォニーデジタル カップ（プ）左
	R390 GT1 LM レースカー	MR	650ps/74.8kgm	900kg	5000万Cr	グランツーリスモ オールスターズ（プ）下
	RX-7 LM レースカー	FR	580ps/59.3kgm	1050kg	1875万Cr	ドリームカー チャンピオンシップ（ア）上／東京 ルート246（耐）左
	S2000 LM レースカー	FR	594ps/46.8kgm	1050kg	1875万Cr	ドリームカー チャンピオンシップ（ア）右／トライアル マウンテン耐久（耐）左
	STORM V12 レースカー	FR	602ps/80.0kgm	1438kg	2995万Cr	トライアル マウンテン耐久（耐）上
	SuperAutoBacs APEX MR-S JGTC	MR	303ps/44.8kgm	1125kg	750万Cr	全日本GT選手権（プ）左／スペシャル ステージ ルート11（耐）右
	XJ220 レースカー	MR	550ps/65.5kgm	1320kg	3750万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（プ）下
	アストラ ツーリングカー(Opel Team Phoenix)	FR	460ps/50.8kgm	1000kg	2450万Cr	ドイツ ツーリングカー選手権（ア）右
	アルテッツァ LM レースカー	FR	605ps/62.4kgm	1150kg	1875万Cr	アルテッツァ レース（ア）下／ヴィッツ レース（プ）右／ラグナセカ 耐久200（耐）左
	インプレッサ LM レースカー	4WD	580ps/61.8kgm	1150kg	1875万Cr	ドリームカー チャンピオンシップ（ア）下／グラン バレー（耐）左
	インプレッサ ラリーカー	4WD	304ps/47.8kgm	1230kg	750万Cr	タヒチ メイズ-Ⅱ（ラ）
	インプレッサ ラリーカー Proto Type	4WD	305ps/47.8kgm	1230kg	875万Cr	スーパー スペシャル ルート5 Ⅱ（ラ）／ラリーライセンス オールゴールド
	ヴェルティゴ レースカー	FR	424ps/44.8kgm	803kg	3000万Cr	欧州選手権（ア）上／パッセージ トゥ コロッセオ（耐）左
	エスクード Pikes Peak Version	4WD	987ps/94.8kgm	800kg	2500万Cr	ポリフォニーデジタル カップ（プ）下／ラリーイベント制覇
	エスコート ラリーカー	4WD	304ps/49.8kgm	1230kg	875万Cr	タヒチ メイズ（ラ）
	エスペラント GTR-1	FR	596ps/71.7kgm	1150kg	5000万Cr	ドリームカー チャンピオンシップ（プ）左／シアトル 100マイル（耐）左／規定タイムトライアル制覇
	カストロール 無限 NSX JGTC	MR	480ps/39.8kgm	1150kg	3125万Cr	全日本GT選手権（プ）右
	カストロール トムス スープラ JGTC	FR	470ps/64.8kgm	1100kg	3125万Cr	ヴィッツ レース（プ）下
	カマロ Race Car	FR	601ps/68.8kgm	1160kg	2500万Cr	米国選手権（ア）右／スペシャル ステージ ルート11（耐）左
	カリフラ ツーリングカー	4WD	455ps/30.4kgm	1060kg	3750万Cr	グランツーリスモ ワールド チャンピオンシップ（プ）右
	カルソニック スカイライン JGTC	FR	468ps/69.8kgm	1100kg	3125万Cr	全日本GT選手権（ア）右／レース オブ レッドエンブレム（プ）／ラグナセカ 耐久200（耐）上&右
	カローラ ラリーカー	4WD	304ps/51.8kgm	1230kg	750万Cr	ラリー チャレンジ-Ⅱ（ラ）
	クサーラ ラリーカー	4WD	299ps/25.3kgm	960kg	875万Cr	スーパー スペシャル ルート5（ラ）
	クリオスポーツ レースカー	MR	298ps/30.4kgm	1150kg	750万Cr	スーパースピードウェイ 150マイル（耐）右
	コルベット C5R	FR	618ps/68.3kgm	1139kg	2500万Cr	スーパースピードウェイ 150マイル（耐）上／達成率50%
	スプーン S2000	FR	275ps/22.2kgm	1100kg	300万Cr	タイプ-R ミーティング（ア）左
	スプーン S2000 Race Car	FR	275ps/21.7kgm	1050kg	500万Cr	スターズ&ストライプス（ア）／グラン バレー（耐）右
	スプーン シビック Type-R	FF	217ps/16.2kgm	820kg	250万Cr	FFチャレンジ（プ）
	スプリンター トレノ GT-APEX S.S. version	FR	210ps/17.3kgm	825kg	1250万Cr	FRチャレンジ（ア）
	セリカ TRD スポーツ M	FF	199ps/19.0kgm	1140kg	63.75万Cr	FFチャレンジ（ア）
	セリカ ラリーカー	4WD	303ps/50.8kgm	1200kg	750万Cr	ラリー チャレンジ（ラ）
	ゾンタ レースカー	MR	660ps/76.3kgm	1150kg	3750万Cr	イタリアン アバンギャルド（プ）／パッセージ トゥ コロッセオ（耐）上
	ディアブロ JGTC	MR	600ps/69.8kgm	1200kg	3125万Cr	全日本GT選手権（プ）下／ミストラル 78ラップス（耐）上
	デルタ HFインテグラーレ	4WD	300ps/43.3kgm	1120kg	1250万Cr	パッセージ トゥ コロッセオ（耐）右
	デンソー サード スープラGT JGTC	FR	470ps/64.8kgm	1100kg	3125万Cr	全日本GT 選手権（ア）左
	トムス X540 チェイサー	FR	319ps/41.8kgm	1490kg	162.5万Cr	アルテッツァ レース（ア）左
	ニスモ スカイライン GT-R Rチューン（R34）	4WD	458ps/48.3kgm	1560kg	250万Cr	グランツーリスモ オールスターズ（ア）下
	ニスモ スカイライン GT-R Sチューン（R32）	4WD	409ps/43.8kgm	1500kg	250万Cr	80's スポーツカー カップ（ア）
	ニュー ビートル カップカー	FF	205ps/27.4kgm	1170kg	187.5万Cr	ドイツ ツーリングカー選手権（ア）下／クリオ トロフィー（プ）
	バイパー GTSR コンセプト	FR	505ps/68.8kgm	1475kg	750万Cr	グランツーリスモ オールスターズ（プ）右／Sライセンス オールゴールド
	バイパー GTS-R チームオレカ	FR	596ps/71.7kgm	1150kg	2500万Cr	アマチュアリーグ制覇
	ファルコン XR8 レースカー	FR	608ps/63.4kgm	1350kg	3750万Cr	スーパースピードウェイ 150マイル（耐）左
	フォーカス ラリーカー	4WD	304ps/52.8kgm	1230kg	875万Cr	スモーキー マウンテン ラリー（ラ）
	ペンズオイル ニスモ GT-R JGTC	FR	505ps/71.8kgm	1200kg	1962.5万Cr	全日本GT選手権（プ）上
	マインズ スカイラインGT-R NI V spec(R34)	4WD	600ps/59.8kgm	1340kg	500万Cr	グランツーリスモ オールスターズ（ア）上／トライアル マウンテン耐久（耐）右
	マインス ランサー Evolution Ⅵ	4WD	400ps/40.3kgm	1210kg	300万Cr	レース オブ ターボ スポーツ（ア）
	無限 S2000	FR	246ps/22.0kgm	1240kg	162.5万Cr	タイプ-R ミーティング（ア）上
	ランサー Evolution Ⅵ ラリーカー	4WD	305ps/51.8kgm	1230kg	750万Cr	エボリューション ミーティング（ア）／スモーキー マウンテン ラリーⅡ（ラ）
	ランサー Evolution Ⅶ ラリーカー プロトタイプ	4WD	305ps/51.8kgm	1230kg	875万Cr	4WDチャレンジ（プ）／ラリー オブ アルプス-Ⅱ（ラ）
	ルポ カップカー	FF	124ps/14.1kgm	840kg	125万Cr	ドイツ ツーリングカー選手権（ア）左
	レイブリック NSX JGTC	MR	480ps/39.8kgm	1150kg	3125万Cr	グランツーリスモ オールスターズ（ア）左
	ロックタイト ゼクセル GT-R JGTC	FR	468ps/69.8kgm	1100kg	3125万Cr	全日本GT 選手権（ア）上





まんが／香川県 おりふささん

PS2 RPG

グローランサーII

▶2001年7月26日
▶アトラス／キャリアソフト
▶¥6,800（限定デラックスパック ¥12,800）
▶MC2（170KB）

2周目以降のプレイにも役立つフローチャート&データをお届け!!

ルートおよびパーティキャラの分岐に、仲間ごとに用意された休暇イベント＆エピローグ。クリア時に所持していたアイテムを持ち越しての２周目プレイなど、繰り返し楽しめる要素がいろいろと詰まっている『グローランサーII』。ということで、１周目はもちろんのこと、２周目以降のプレイでも役に立つ情報を一挙公開！　プレイする際には、これらの情報を確認しながらゲームを進めていくといいだろう。かなりやり込んだという人も、何かやり残したことはないかチェックしてみてはいかが？

ラストバトルまでのシナリオの流れと、ルート&パーティキャラの分岐条件を公開!!

ゲームスタートからラストバトルまで、基本シナリオルートを進めるのに必要なイベントを完全チャート化！　チャートのNo.にしたがってイベントを進めていけば、ストーリーで行き詰まることなくエンディングを迎えられることだろう。ただし、チャートに載せているイベントは、あくまでも“最低限”のもののみ。仲間たちとの友好度を深めたいのであれば、むやみにストーリーを進めず、寄り道をしてサブイベントを発生させていくようにしよう。また、ルートおよび仲間になるキャラが分岐するポイントもチェックしているので、「別のシナリオのルートに進んでみたい」「自分が気に入っているほうのキャラを仲間にしたい」という場合は参考にするといいだろう。なお、チャート内および文中に【　】でくくってあるものは、すべてRMC戦闘を表している。

基本シナリオチャート

No.	場所名	イベント内容
	バーンシュタイン王都	ゲームスタート。RMC戦闘【士官候補生一般採用試験】発生。ここで行われる問答と戦闘の結果が、ウェインの基本ステータスに反映される
2	バーンシュタイン王都　西	スタークベルグの警護を任命されるウェインとシュナイダー。ここにいる士官に話しかけ　スタークベルグへの通行を許可してもらう
	都市スタークベルグ	街に着くと、最終試験を兼ねたRMC戦闘【スタークベルグ攻防戦】発生。傭兵団　グランツェンシュトゥルムと共同戦線を張ることに
4	スタークベルグ西の遺跡	スタークベルグに出現した怪物たちの調査を任命され、遺跡の内部を調査。そこには怪物がおり、RMC戦闘【遺跡の罠】発生
	都市スタークベルグ	遺跡の調査を終え、スタークベルグまで戻ったところで、戦争が終結したという報告を受ける。これにて、最終試験終了
6	バーンシュタイン王都	騎士叙勲式を受け　プロローグ終了。それから１年後。騎士となったウェインは、ハンス、シャルローネとともに謎の武装集団についての調査任務を受ける
	ロッテンバウム村	謎の武装集団についての調査を試みるが、村人たちから警備を依頼されていたグランツェンシュトゥルムの団員たちに追い返されてしまう
8	シュワルツフェルズ村	ウォルフガングが鎧兵を追い払うイベントのあと、宿屋の女将さん、もしくは村長から「村が鎧兵に襲われた」という話を聞く
	ロッテンバウム村　北	シュワルツフェルズ村からロッテンバウム村へ向かう道中で、鎧兵に出くわす。RMC戦闘【謎の鎧兵】発生
10	魔法学院	「鎧兵の残骸」を調べてもらうため、魔法学院へ。魔法学院を後にしたところで、シュナイダーの使者から「アグリス村へ来るように」と言われる
	グランシル　北	魔法学院からグランシルへ向かう道中で、ネコ族の少女が率いる怪物たちの襲撃を受ける。RMC戦闘【ネコ族の少女（１回目）】発生
12	アグリス村	ウェインたちを待っていた使者から「シュナイダー大臣が上流の堰（せき）で待っているので来るように」と言われる
	上流の堰	上流の堰を破壊するシュナイダーの姿を目撃。その罪はウェインたちになすりつけられ、ローランディア王国兵士から追われることに
14	アグリス村　北	追って来るローランディア王国兵士の説得は不可能と見て、ひとまず逃亡することに。RMC戦闘【包囲網突破】発生
	グランシル	上流の堰で起きた事件の一部始終を見ていたカレンに会うため、グランシルへ。協力者として、カレンの兄　ゼノスが仲間に
16	国境沿い　山中	ゼノスともにカレンを迎えに行くことに。しかし、そこにはカレンを人質にとった追っ手たちが待ち構えていた。RMC戦闘【人質】発生
	アグリス村	村人たちがユングの集団に襲われているところに遭遇。RMC戦闘【ユング、襲撃】発生。戦闘後、勇敢な女性　リビエラが仲間に
18	温泉街コムスプリングス	街に入ると、ウェインたちを待ち構えていた使者から襲撃を受ける。RMC戦闘【かけられた罠】発生
	廃墟	逃げる使者を追いかけて廃墟に入ると、そこにはアリエータの姿が……。RMC戦闘【怪物を操る少女】発生
20	バーンシュタイン王都	ゼノスの事情説明により、濡れ衣を晴らすことができたウェイン一行。だが、事件が解決したわけではないので、真犯人捜しの任務を受けることに
	鉱山街ヴァルミエ	鉱夫から「以前にこの鉱山で働いてたパトリックという男は、シュナイダー大臣とそっくりの顔立ちをしていた」という話を聞く
22	クレイン村	現村長から「仮面の男が村外れの屋敷に引っ越してきた」という話を聞く。案の定、仮面の男はパトリックであり、上流の堰を壊した真犯人であった
	バーンシュタイン王都・西orロッテンバウム村・北西	バーンシュタイン王都へ帰還する道中、グランツェンシュトゥルムの団長・ウォルフガングによる、傭兵国の独立宣言が行われる
24	バーンシュタイン王都	真犯人逮捕の報告をしたウェインたちは、続いて傭兵国との前線基地があるグランシル　北へ書簡を届ける任務を受ける。ここで、カーマインが仲間に
	グランシル　北	無事、書簡を届けたウェインたちは、シュナイダーの要請により、ラージン砦へ輸送する物資の護衛任務に参加することに
26	ラージン砦　北	輸送用動物を連れてラージン砦　北まで進んだところで、待ち伏せしていた傭兵たちの襲撃を受ける。RMC戦闘【強行輸送】発生
	グランシル　南	海路へと抜けるために西へと向かったウェインたちであったが、途中の街道で追っ手に追いつかれてしまう。RMC戦闘【仲間のために…】発生
28	時空制御塔～胴部	時空制御塔に入っていくアリエータとセレブの後を追い、塔の内部へと侵入。この時点でアーネストが仲間になっていなければ、ウォーマーが仲間に
	時空制装置～反応炉	いにしえの封印を解き、復活を果たしたゲーヴァス。RMC戦闘【旧支配者】発生。ここでアリエータを仲間にできなかった場合、セレブが仲間に
30	バーンシュタイン王都	騎士評価を受けるウェイン。ここまでの評価が高ければ、インペリアル・ナイトに。その後、コムスプリングス周辺の被害調査の任務を受ける
	温泉街コムスプリングス	街に入ると、街を荒らす鎧兵の姿が！　先に応戦中のローガンとともに戦うことに。RMC戦闘【コムスプリングス市街戦】発生
32	魔法学院	アリオストに、スピリチュアル　アーマー（以下、S　A）の波動を探る装置を作ってもらうため、部品となる「指向性アンテナ」を取りに行くことに
	魔法学院北の遺跡	指向性アンテナが置いてある遺跡は、怪物たちが棲みついているうえに、床は今にも壊れそうなほど老朽化が進んでいた。RMC戦闘【暗き遺跡】発生
34	魔法学院	遺跡で手に入れた指向性アンテナをアリオストに渡し、S　Aの波動を探る装置「魔力波レーダー」を作ってもらう
	廃墟	廃墟付近で魔力波レーダーを使ったところ、怪しい波動を感知。廃墟に踏み込んでみると、そこにはS　Aと傭兵団たちの姿が。RMC戦闘【襲撃】発生
36	ロッテンバウム村　北西	S　Aは迷いの森方面に逃げ込んだ様子。だが、それを追うには、ここに設けられた傭兵団の関所を抜けなくてはならない。RMC戦闘【陽動作戦】発生
	草原	単身、傭兵国領内に入ったウェインは、後から来る仲間の侵入をサポートするため、前線基地に火を放ち騒ぎを起こす。RMC戦闘【撹乱作戦】発生
38	迷いの森　北	ついに傭兵国の本拠地を発見。追い詰められたウォルフガングは、切り札「大型S　A」を駆り、決戦に臨む。RMC戦闘【脅威の兵器】発生
	バーンシュタイン王都	傭兵国での事件の顛末を報告し、しばしの休暇を楽しむウェインたち。そんなおり、シュナイダーの造反という、思いもよらぬ報告を受ける
40	時空制御塔	時空制御塔の力で人々を洗脳し、理想の世界を創ろうとするシュナイダー。RMC戦闘【時空制御塔前の戦い】発生
	時空制御塔～胴部	最上階へ向かったシュナイダーに少しでも早く追いつくため、パーティを３手に分けて最上階へと向かうことに
42	時空制御塔最上階	ようやく最上階へとたどり着いたウェイン。ほかの仲間はまだ到着していないようだが、待っている余裕はない。RMC戦闘【朋友】発生

ルート分岐❶ 新たな国家を興す！──「傭兵国シナリオ」

傭兵国の独立宣言が行われたあと、バーンシュタイン王都に戻らずに南部関所へ行こう。ここで、ウェインの評価が高いと、ウォルフガングから傭兵国側につく気はないかと誘われる。この誘いを受けると、傭兵国シナリオへとルート分岐するのだ。



▲ウォフルガングの誘いを受けると、そのまま、RMC戦闘【離叛】へと移行する。

ウェインの評価を上げよう！

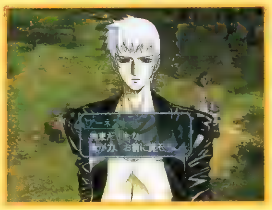
ウェインの評価を上げるのに最も重要なのは、戦闘で仲間が倒されるミスしていないこと。とくに、RMC戦闘はすべて完全クリアしているぐらいでないと、誘いを受けることはできないだろう。ただし、２周目以降であれば、若干だが評価の判定が甘くなる。



◀オール完全クリアが難しいようであれば、初めから装備が整っている２周目以降でチャレンジしてみるといいだろう。

パーティキャラ分岐❶ アーネスト・ライエルorウォーマー・ブルース

アーネストを仲間にするには、まず【謎の鎧兵】のあとと、【ユング、襲撃】のあとに、それぞれ迷いの森　南に行きアーネストに会っておくこと。その後、傭兵国の独立宣言イベントの直後に南部関所へ行き、ウォルフガングの誘いを断って、【独立宣言】を発生させておく。あとは、【強行輸送】のあとに迷いの森　南に行き、選択肢で「勝負してでも食い下がる」を選べば仲間になってくれる。ここでアーネストを仲間にしなかった場合は、チャート28の時空制御塔～胴部でウォーマーが仲間になる。



◀関連イベントが発生するタイミングが短いので、うっかりストーリーを進めてしまわないように注意。

パーティキャラ分岐❷ アリエータ・リュイスorセレブ

アリエータを仲間にするには、まず上流の堰を壊した真犯人を捜すイベント中に、「バーンシュタイン王都　西の丘の上でアリエータに会う」「草原でセレブと話す」「魔法学院でアリオストに研究費を払い、魂送受信機の製作を依頼する」という３つのイベントをこなしておくこと。このあと、シュワルツフェルズ村で発生する【少女の目的】でアリエータを撃破（逃げられてはダメ）したら、再び魔法学院に立ち寄って魂送受信機を受け取ろう。あとは「草原でセレブと話す」「クラウディオス邸（傭兵国シナリオに進んだ場合は、適当な宿泊施設）に泊まる」という２つのイベントをこなしたのちに、【旧支配者】でアリエータを助けると仲間になる。



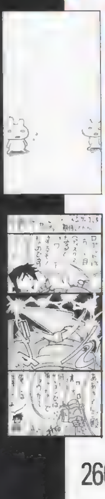
▲すべての条件を満たしていればアリエータが、満たしていなければセレブが仲間になる。

ルート分岐❷ 理想国家への道？──「洗脳シナリオ」

このシナリオへルート分岐させるには、まず謀反を起こしたシュナイダーを止めるべくバーンシュタイン王都を発ってから、目的地である時空制御塔まで13日以内に到着すること。ここでシュナイダーがウェインに協力を求めてくるので、「手を貸す」と答えよう。すると、【理想の世界へ…】が発生し、ハンス以外の仲間がすべて敵方となる。ここで敵方となった仲間たちを全滅させるとエンディングになるが、１人でも逃がしてしまうと、また違ったエンディングへのストーリーへとつながるのだ。



◀シュナイダーの考えも、すべてが間違っているとは言いきれない。協力してみる価値はある……!?



まんが／香川県　H・制作所さん

サブイベント「ネコ族の少女」について

レアな精霊石と特殊なアイテムが手に入るサブイベント、「ネコ族の少女」。物語の本筋からはずれるが、連続してつながっているイベントなので、ちゃんとした手順を踏まないと最後まで見ることはできない。なお、チャートのNo.は左ページの基本シナリオチャートに対応している。イベントが発生するタイミングの目安にしてほしい。



▲RMC戦闘では、ネコ族の少女を死なせてしまわないように注意。

▼「転移の翼」をもらったあともイベントは続くので、見届けておこう。



基本シナリオチャート

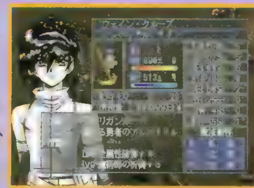
No.	場所名	イベント内容
[illegible]	グランシル　北	魔法学院で写本を受け取ったあと、ネコ族の少女に襲われる。RMC戦闘【ネコ族の少女（1回目)】発生
11〜13	魔法学院	生物課の教授の話から、ウェインたちを襲ったネコ族の少女の名前は「雷電3号」ということを知る
	ラシェル　南	何者かの気配を感じ、「雷電3号だな？」を選ぶとネコ族の少女が登場。会話後、ネコ族の少女の名前を考えるかどうかの問いで、「はい」を選択
[illegible]	温泉街コムスプリングス	上流の堰を壊した真犯人を捜す任務を受けたあと、ここにいる宿泊客からネコ族の少女についての話を聞いておく
	都市スタークベルグ	衛兵から「西の遺跡に何者かが住み着いているようだ」という話を聞き、スタークベルグ西の遺跡へ行く
	スタークベルグ西の遺跡	遺跡を調査してみると、RMC戦闘【ネコ族の少女(2回目)】が発生。ネコ族の少女を倒した際の会話で、「友達にならないか？」を選択
24〜25	ロッテンバウム村	前線に書簡を届ける任務を受けたあと、ここの宿屋に泊まると、畑からイモを盗むネコ族の少女を目撃する
	シュワルツフェルズ村	宝物庫へ行ってみると、ネコ族の少女を発見。ここでの会話では、「それは君の物なのか？」→「だったらなぜ名前がないんだ？」を選択
	都市スタークベルグ	夜に見回りをしてみると、偶然、ネコ族の少女に出くわす。リッチにだまされていることを忠告しておく
	廃墟	RMC戦闘【ネコ族の少女(3回目)】発生。襲われているネコ族の少女を助けるため、回復魔法でネコ族の少女のHPを回復。その後、何かしらの指示を与えてネコ族の少女を保護しよう。戦闘後に精霊石「転移の翼」がもらえる
[illegible]	都市ザウェルベルグ	ウェインの騎士評価後、ここにいる優しそうなおじさんに「転移の翼」を見せると、ネコ族の少女の両親に会うことができる
	スタークベルグ　南	ここでネコ族の少女に会えるので、彼女が捜している両親の居場所がわかったことを教えてあげる
	都市ザウェルベルグ	ルーガのいる宿に行き、ネコ族の少女とその両親に会う。ここで、特殊アイテム「サンドラ物語」がもらえる

精霊石屋に置いていないレア精霊石を紹介

どこの精霊石屋にも売っておらず、イベントや戦闘、もしくは闘技場でしか手に入れることのできないレア精霊石を紹介しよう。非売品というだけあって、その効果は魅力的だ。闘技場の商品として扱っているので（ただし、Lv 9 のものはマスタークラスのみ)、レベルが上がったら挑戦してみよう。どれも役に立つものばかりなので、ぜひ全種類コンプリートを目指してほしい。

「修験者の奇跡」でラクラクレベルアップ！

使うとレベル上げが格段にラクになる「修験者の奇跡」。これを効率よく手に入れるには、まず「修験者の奇跡」以外のLv 7 の精霊石のストックをすべて× 9 にし､「修験者の奇跡」だけ空きがあるようにしておくこと。この状態で、闘技場の商品としてLv 7 の精霊石を受け取れば、渡されるのは「修験者の奇跡」に限定されるのだ。ただし、運が悪いとLv 7 の精霊石相当のエルムに換金されてしまう。



▲「修験者の奇跡」を繰り返し使えば、このようなパラメータにまでキャラを鍛え上げることもまったく簡単だ！

非売品精霊石リスト

Lv	精霊石名	累積	累積効果	効果
[illegible]	修験者の奇跡		Lvダウン値アップ	戦闘開始時に、ATW以外のパラメータはそのままに、Lvが10下がる。効果発揮後、精霊石は消失する
9	連続攻撃＋3	○	攻撃回数アップ	武器攻撃の攻撃回数が 3 回増える。ただし、 1 回ごとの攻撃力は、回数を重ねるごとに減少していく
	魔術師の祈祷＋3		−	魔法使用時の詠唱時間を大幅に短縮する。スキル「詠唱短縮」との併用も可能
	レギンレイブ	×	−	武器攻撃にすべての魔法属性を追加する。攻撃時には、対象に最も有効な属性でダメージを与える
	真　気合い溜め		ATK上昇率アップ	戦闘開始時から一定時間（「気合い溜め」の倍の速度）ごとにATKが 1 ずつ上昇。ただし、上限は 1 装備につき255まで
	魔力アップ＋3	○	魔力アップ	各種攻撃魔法および、「キュア」「ヒーリング」の効力が大幅にアップする
	全属性防御＋3		耐性ランクアップ	すべての魔法耐性ランクが＋ 3 。ただし、累積しても魔法耐性ランクの上限は超えない
	言霊の護符	×	−	「アタック」「プロテクト」「レジスト」のいずれかを発動させると、同等のLvで残りの 2 つが自動的に発動する
	言霊の裁き		−	「ルスト」「ウィーク」「フィア」のいずれかを発動させると、同等のLvで残りの 2 つが自動的に発動する
	ダブルリング	○	リング入手数アップ	倒した敵がリングを落とした際に、得られる数が 1 装備につき 1 つ増える（リングの種類、制御力は異なる）
	転移の翼		−	間接攻撃を行う際、射程が無限になり　障害物も無効化できる（ハンス、シャルローネのみ有効）
	ノックアウト　改	○	硬直時間アップ	武器攻撃をした際に、対象を一定の確率（「ノックアウト」の倍）で気絶させる

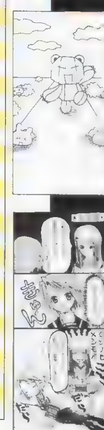
各キャラが修得できる技能と、その修得条件を公開

修得可能キャラの略称は、「ハ」＝ハンス、「シャ」＝シャルローネ、「ゼ」＝ゼノス、「リ」＝リビエラ、「カ」＝カーマイン、「ラ」＝ライエル（アーネスト)、「ウォ」＝ウォーマー、「ア」＝アリエータ、「セ」＝セレブ、を表しており、「●」が付いているのが、そのキャラが修得可能な技能。修得に必要となる技能がとくにないものは、「−」となっている。また、修得条件を満たしていても、STR　INT　DEXの値が不足していると修得可能状態にならないので注意すること。表に名前のないウェインについては、キャラメイクの結果により、「間接射程アップ」と「時限爆弾」以外はすべて修得できる可能性があるので、除外している。なお、各キャラが初期状態（仲間になった時点）で修得ずみ、もしくは修得可能状態の技能については、この条件にあてはまらない。

技能修得条件リスト

	技能名	ハ	シャ	ゼ	リ	カ	ラ	ウォ	ア	セ	修得に必要となる技能
スキル	HPアップ	●	−	●	−	●	●	●	−	−	全周囲攻撃or貫通攻撃
	MPアップ	−	−	−	●	−	−	−	●	●	魔法ＬＶアップor精神集中or詠唱短縮
	MOVアップ	●	●	●	−	●	−	−	−	−	ダッシュ
	装備制限アップ	●	−	●	−	●	●	●	−	●	−
	命中アップ	●	●	●	−	●	●	●	−	−	−
	攻撃硬直短縮	●	●	●	−	●	●	●	−	−	−
	詠唱短縮	−	−	−	●	−	−	−	●	●	硬直時間短縮
	消費MP減少	−	●	−	●	−	−	−	●	●	魔法ＬＶアップor精神集中
	魔法射程アップ	−	●	−	●	−	−	−	●	●	魔法ＬＶアップor精神集中or詠唱短縮
	間接射程アップ	●	●	−	−	−	−	−	−	−	命中アップ
	クリティカル	●	●	●	●	●	●	●	−	−	−
	毒攻撃	●	−	●	−	−	−	−	−	●	−
	猛毒攻撃	●	−	●	−	−	−	−	−	●	毒攻撃
	マヒ攻撃	●	−	●	−	−	−	−	−	●	猛毒攻撃
	石化攻撃	●	−	−	−	−	−	−	−	●	マヒ攻撃
	HP吸収	−	−	−	−	−	−	●	−	−	猛毒攻撃
	MP吸収	−	−	−	−	−	−	●	−	−	猛毒攻撃
	状態異常防御	−	−	−	−	−	−	●	−	−	リジェネレート＆ＨＰアップ
	分身	●	−	●	−	●	●	−	−	−	−
	詠唱防御	−	●	−	●	●	−	−	●	●	ファインorスリープorレジストorフィア
	リジェネレート	−	−	−	−	●	−	●	−	●	ＨＰアップ
魔法	ストーンショット	●	●	−	●	−	●	−	●	●	−
	アイスバレット	−	●	−	●	−	●	−	●	●	−
	ファイアアロー	−	●	−	●	−	●	●	●	●	−
	ウィンドカッター	−	●	−	●	−	●	●	●	●	−
	デス	−	−	−	●	●	−	●	●	●	ＭＰドレイン＆フィア＆ＭＰ吸収
	MPドレイン	−	−	−	●	●	−	●	●	●	スリープ
	ブラスト	−	−	−	●	●	●	−	●	●	アイスバレット＆ファイアアロー
	サンダー	−	−	−	●	−	●	−	●	●	アイスバレット＆ストーンショット
	ブリザード	−	−	−	●	−	●	−	●	●	アイスバレット＆ウィンドカッター＆ストーンショット
	ファイアーボール	−	−	−	●	−	●	●	●	●	ファイアアロー＆ウィンドカッター＆ストーンショット
	ストーンライン	−	−	−	−	−	−	−	●	●	ストーンショット
	アイスライン	−	−	−	−	−	−	−	●	●	アイスバレット
	ファイアライン	−	−	−	−	−	−	−	●	●	ファイアアロー
	ウィンドライン	−	−	−	−	−	−	−	●	●	ウィンドカッター
	ホーリーライン	−	●	−	−	●	−	−	−	−	ファイアアロー＆サンダー
	ホーリークロス	−	●	−	−	●	−	−	−	−	ファイアーボール＆サンダー
	ソウルフォース	−	●	−	●	●	−	−	●	●	ファイアーボール＆ブリザード＆トルネード
	サンダーストーム	−	−	−	−	−	●	−	●	●	アイスバレット＆サンダー
	トルネード	−	−	−	●	−	●	●	●	●	ブリザード＆ブラスト
	アースクエイク	−	−	−	●	−	−	−	●	●	ファイアーボール＆ブリザード＆トルネード＆ストーンショット
	メテオ	−	−	−	−	−	−	−	●	●	アースクエイク
	スリープ	●	●	−	●	−	−	●	●	●	サイレンス
	サイレンス	−	●	−	●	−	−	●	●	●	−
	サイクルダウン	●	●	−	●	−	●	−	●	●	ルストorウィーク
	バインド	●	−	−	●	−	●	−	●	●	サイレンスorルストorウィーク
	ルスト	●	●	−	−	−	−	−	●	●	−
	ウィーク	●	●	−	−	−	−	−	●	●	−
	フィア	−	●	−	−	−	−	−	−	−	ルストorウィーク
	アタック	−	●	−	●	−	●	−	−	−	−
	プロテクト	−	●	−	●	−	−	−	−	−	−
	レジスト	−	●	−	−	−	−	−	−	−	アタックorプロテクト
	インビジビリティ	−	−	−	−	−	−	●	−	−	−
	マジックシェル	−	●	−	−	−	−	−	−	−	炎属性防御＆冷属性防御＆地属性防御＆風属性防御
	サイクルアップ	●	●	−	−	●	−	−	−	−	アタックorプロテクト
	ヒーリング	−	●	−	−	−	−	−	−	−	ファイン＆レイズ
	キュア	−	●	−	●	●	−	−	−	−	−
	ファイン	−	●	−	●	●	●	●	●	●	キュア
	レイズ	−	●	−	−	●	−	−	−	−	ファイン
特技	ダッシュ	●	−	●	−	●	●	−	−	−	−
	カウンター	−	−	●	−	●	●	●	−	−	見切る＆命中アップ
	おとり	●	●	●	−	−	−	−	−	−	−
	炎属性防御	−	●	●	●	−	●	−	●	●	ファイアアロー
	冷属性防御	−	●	●	●	−	●	−	●	●	アイスバレット
	地属性防御	●	●	●	●	−	●	●	●	●	ストーンショット
	風属性防御	−	●	●	●	−	●	●	●	●	ウィンドカッター
	雷属性防御	−	●	●	●	−	●	●	●	●	サンダー
	物属性防御	●	●	−	−	−	●	−	●	●	ブラスト
	聖属性防御	−	●	−	−	●	−	−	−	−	ホーリークロス
	闇属性防御	−	●	−	−	●	−	●	−	−	デス
	精属性防御	−	●	●	−	●	●	●	−	−	ＭＰドレイン
	時限爆弾	●	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	全周囲攻撃	●	−	●	−	●	●	−	●	−	強打撃＆命中アップ＆貫通攻撃＆クリティカル
	貫通攻撃	●	−	●	●	−	●	−	−	−	強打撃＆命中アップ＆クリティカル
	強打撃	●	●	●	●	●	●	●	−	−	−
	足留め	●	−	●	−	−	●	−	−	−	強打撃orクリティカル
	ノックバック	−	−	●	●	●	●	●	−	−	強打撃orクリティカル
	ソウルクラッシュ	●	−	●	−	●	●	●	−	−	強打撃＆ＭＰドレイン
	詠唱妨害	●	−	●	−	−	●	●	−	−	強打撃＆ソウルクラッシュ
	強奪	●	−	●	●	−	−	−	−	−	−
	即死攻撃	●	−	●	−	−	−	−	−	−	デス＆強打撃＆死の呪詛＆見切る
	バーサーク	−	−	●	−	−	−	●	−	−	強打撃＆命中アップ
	見切る	●	−	●	−	●	●	●	−	−	命中アップ＆分身
	死の呪詛	−	−	−	−	−	−	●	−	●	デス＆石化攻撃
	魔法ＬＶアップ	−	−	−	−	−	−	−	●	−	−
	精神集中	−	●	−	●	−	−	−	●	●	詠唱防御
	魔法強化	−	−	−	●	−	−	−	●	●	魔法ＬＶアップor精神集中

まんが／兵庫県　えにょこさん



PS2 SPG

実況パワフルプロ野球8

▶2001年8月30日
▶コナミ
▶¥6,980
▶MC2（1700KB）

「サクセス」モードの選手育成に役立つ重要データを一挙大公開!!

「サクセス」モードで優れた選手を育成するのに欠かせない練習効果やアイテム効果など、重要な育成データをまとめて紹介！　ちなみに育成のコツは、短期間でジムを卒業できるように練習レベルを上げることと、センターへ遊びに出かけること。前者は選手の基本能力をアップさせ、後者は特殊能力の取得に役立つので、覚えておこう。



▲ランダムに発生するイベントが、選手の能力に影響を与える「サクセス」モード。運がよければ、こんな選手を作成することも可能だ。

❶アイテムデータ

下の表では、インフォメーションセンターで交換できるアイテムの効果や必要なチケット数などを紹介している。アイテムの品ぞろえはランダムで決定されるため、目的のモノが出現しないこともあるので注意しよう。なお、「黒眼バット」「神樹バット」「天地玄黄バット」の3つは、服部12兄弟の長男　イチローのイベントを発生させれば入手することができる。

アイテム効果一覧表

	アイテム名	枚数	効果
ドリンク	パワリン	1	体力+30
	パワリンDX	3	体力+60
	パワリンテクニック	2	技術+10
	パワリンマッスル	2	筋力+10
弁当	幕の内弁当	4	(共通) 体力+20、筋力+10、敏捷+10、精神+10 (野) 技術+10 (投) 変化球+10
	スタミナ弁当	3	(共通) 体力+30、やる気+1 (野) 筋力+30 (投) スタミナ+30
	まんぷく弁当	5	体力最大値+10、やる気+1
	精進弁当	3	体力+20、精神+30
	塩さば弁当	3	体力+20、やる気+1、敏捷+30
	すっぽん汁	3	(共通) 体力+30、精神+5 (野) 筋力+10 (投) スタミナ+10
	ビフテキ	3	体力+20、やる気+1、筋力+10
	しめさば	3	体力+20、やる気+1　敏捷+10
	かにみそ	3	やる気+1、技術+10
バット	プロバット	1	効果なし
	力のバット	3	パワー+5
	ミートバット	8	ミート+1
	技巧バット	15	ミート+1　※ミートバットを持っていると出現
	万能バット	10	ミート+1　パワー+5
	豪腕のバット	12	パワー+20
	見返りバット	—	試合で得られるポイントが試合内容により変化　※黒服or西園寺ゆかりから入手
	黒眼バット	—	アベレージヒッターになる
	神樹バット	—	パワーヒッターになる
	天地玄黄バット	—	広角打法になる
グラブ	プログラブ	1	効果なし
	ノーミスグラブ	3	エラー率−5
	高級グラブ	7	守備+1、エラー率−1
	達人グラブ	15	守備+2、エラー率−2
	職人グラブ	15	守備職人になる
	守備専念グラブ	15	守備+1、肩力+1
スパイク	プロスパイク	1	効果なし
	ダッシュスパイク	6	走力+1
	ベースランニング	7	走塁○になる
	スチールスパイク	10	盗塁○になる
	俊足スパイク	13	走力+2
	イダテンスパイク	20	走力+3
ボール	プロボール	1	効果なし
	高速ボール	4	速球+1
	速球ボール	9	速球+2
	豪速球ボール	15	速球+3
	コントロールボール	3	コントロール+10
	精密コントロールボール	7	コントロール+20
	スナイパーボール	10	コントロール+30
	万能ボール	8	速球+1、コントロール+10
	エースボール	15	速球+2、コントロール+20
	見返りボール	10	試合で得られるポイントが試合内容により変化
リストバンド	力のリストバンド	2	パワー+2
	技のリストバンド	2	エラー率−3
	精神のリストバンド	5	チャンス+1（サクセス中は確認不可）

❷友情タッグとタッグ練習の効果

同じレベルの練習よりも、多く経験点が得られるタッグ練習と友情タッグ。とくに友情タッグは効果が高く、スーパー選手の育成には欠かせない。この練習を行うには対象キャラの好感度を上げ、街やジムなど、特定の場所に移動してイベントを発生させればOK。なお、友情タッグ一覧の獲得できる経験点は、カッコ内の左の数字がLv1、右の数字がLv10のときに得られる数値だ。ちなみに、タッグ練習効果表内の記号は、経験点にプラスアルファされる数値を表している。内訳は、◎が1～4点、○が1～2点、△が1点となっている。



◀友情タッグを行うときは、パートナーの体力の残量を確認すること。

友情タッグ一覧表

キャラの組み合わせ	対象練習（獲得できる経験点）
大成功&姫野カレン	基礎体力（筋力5～14）、(精神3～12)
太田力&古谷正美	筋力（筋力29～51）
猪狩守&猪狩進	打撃（筋力22～31）、(技術22～31)
猪狩進&ミッキー	走塁（筋力3～12）（敏捷31～58）
森里学&工藤晶	守備（敏捷8～23）、(技術23～46)、(精神1～5)
猪狩守&パピヨン	球速（筋力27～43）（技術2～6）
ダイジョーブ博士&DJB-78	制球（筋力1～10）、(技術26～35)、(変化球3～12)、(精神3～12)
早川あおい&阿畑やすし	変化球（技術6～15）（変化球17～35）（精神3）
矢部明雄&早川あおい	ストレッチ（体力50～77）、(技術5～14)
市原ヨネ&高木幸男	精神（精神12～40）

タッグ練習効果

	選手名	仲間になる場所	基	筋	打	走	守	速	コ	変	リ	メ
野手タイプ	矢部 明雄	最初からいる	△	—	—	△	△	—	—	—	△	—
	猪狩 進	街（猪狩 守がチーム内にいる）	—	—			◎	—	—	—	—	—
	太田 力	街→遊び（矢部）→公園	—	◎	○	—	—	—	—	—	—	—
	姫野 カレン	街（強制的に仲間になる）	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	工藤 晶	試合後（勝って次の街に行く）	—	—	△	—	△	—	—	—	—	—
	高木 幸男	街→遊び（矢部）→バッティングセンター	—	—	—	—	—	—	—	—	—	◎
	古谷 正美	街→行列に並ぶ	—	△	—	—	—	—	—	—	—	—
	ミッキー	街→仲間に入れる	△	—	—	◎	—	—	—	—	—	—
	森里 学	ジム→イベント後、引き止める	○	—	—	—	○	—	—	—	—	—
	永瀬 大河	病院に行く	—	—	—	—	△	—	—	—	—	—
	市原 ヨネ	街（強制的に仲間になる）	—	—	—	—	—	—	—	—	◎	△
	ダイジョーブ博士	DJB-78がいる状態で博士の能力イベント成功	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
投手タイプ	早川 あおい	ジム→練習後	—	—	—	—	—	—	○	○	◎	—
	阿畑 やすし	街→センター→紅白戦→試合終了後	—	—	—	—	—	△	—	◎	—	—
	大成 功	街→センター→イベント	○	—	—	—	—	—	△	—	—	△
	猪狩 守	街→センター→猪狩出場の紅白戦に勝つ	—	—	◎	—	—	◎	—	—	—	—
	DJB-78	街→センター→紅白戦でDJB-78に勝ち、矢部君を止めない	—	—	—	—	—	○	◎	—	—	—
	イチロー	服部兄弟を全員仲間にする	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	パピヨン	タワーor神社（センターでパピヨン情報入手後）	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

❸オリジナル変化球の能力をアップ!

オリジナル変化球を教えてくれる阿畑は、センターのなかで行われる紅白戦終了後に登場することがある。育成中のキャラクターが投手の場合に限り、彼といっしょに街へ遊びに出かけると、オリジナルの変化球を教えてもらえるイベントが発生する。オリジナル変化球の取得は選択式で、「教えてもらう」を選択したあとに「ノビ」、「キレ」、「変化」、「幻惑」のなかから1つを選ぶことになる。選んだ項目とオリジナル変化球の球種によって右表のような効果が得られるが、その内容はすべて異なるので、取得するときは表内の数値をしっかり確認しておこう。ちなみに表内の項目は、横…横方向への変化量、縦…縦方向への変化量、ノビ…球の伸び、キレ…球のキレ、球速…球の速度、スタ…オリジナル変化球使用時のスタミナの消費量を表している。

▶シュート系orシンカー系の変化球を取得している場合は、マイナス要素の少ない「ノビ」を選ぼう。



オリジナル変化球の変化量

球種	選択肢	横	縦	ノビ	キレ	球速	スタ
スライダー系	ノビ	−1	−1	1	0	2	1
	キレ	0	0	0	1	1	1
	変化	1	1	−1	0	−1	0
	幻惑	0	1	−1	−1	−2	−1
カーブ系	ノビ	−1	−1	1	0	1	1
	キレ	0	0	0	1	0	1
	変化	1	1	−1	0	−1	0
	幻惑	1	1	−1	−1	−2	−1
フォーク系	ノビ	0	−1	1	0	2	1
	キレ	0	0	0	1	1	1
	変化	0	1	−1	0	−1	0
	幻惑	0	1	−1	−1	−2	−1
シンカー系	ノビ	1	1	1	0	1	1
	キレ	0	0	0	1	0	1
	変化	−1	−1	−1	0	−1	0
	幻惑	−1	−1	−1	−1	−2	−1
シュート系	ノビ	1	1	1	0	2	1
	キレ	0	0	0	1	1	1
	変化	−1	−1	−1	0	−1	0
	幻惑	−1	−1	−1	−1	−2	−1

❹試合中に獲得できる経験点



▲試合中の内容によっては、経験点のほかに「初球○」や「チャンス○」などの特殊能力を得ることもある。試合中に得られる特殊能力は、右ページにあるイベント表を参考に。

一試合で得られる経験点は、以下の計算方法によって決まる(最大20まで)。チームが勝利したときは経験点+3、チーム敗北時は経験点÷2、引き分け時は経験点÷2。また終了時には、野手の変化球ポイントが16分の1に、精神は4分の1に。投手は敏捷が8分の1、精神が4分の1になるので注意しよう。

投手時の経験点

通常時	見返りボール装備時
イニング×1	イニング×2
自責点×−8	自責点×−12
被安打×−3	被安打×−5
被本塁打×−4（※）	被本塁打×−6
四球×−1	四球×−2
死球×−1	死球×−2
奪三振×3	奪三振×5

野手時の経験点

通常時	見返りバット装備時
安打×4	安打×6
2塁打×1	2塁打×2
3塁打×2	3塁打×3
本塁打×3	本塁打×4
盗塁×3	盗塁×4
打点×2	打点×3
三振×−2	三振×−4

まんが／栃木県　ぐなぐなさん

パスワードの誤りについて　Vol.196で紹介した選手パスワードの中に、一部誤りがありました。お詫びとともに、修正済みのパスワードを紹介します。全国のパワプロファンのみなさま、本当にご迷惑をおかけしました（電撃パワプロ実行委員会より）。【ナベ】しぐに　しなや　ろわわ　けらは　かすぢ　だまぬ　らのひ　めもだ　きなに　ゆめご　んぼせ　わぜち　てへで　ぶがぼ　ぢちま　そりべ　もずえ　ざみぼ　ずせも　けみた　らぞり　んずす　きばあ　さうも　よぞる　やむぐ　ねしし　れらが　じての　るでね　るはよ　すひご　ちざべ　ぞづ【雷文】もしき　ちぶへ　ぢげわ　じげり　つずか　おろじ　えのに　（右頁へ）

特殊能力取得イベント早見表

ここではプレイ中に発生する、すべての特殊能力取得イベントを余すところなく紹介。このなかには、「威圧感」や「ジャイロボール」などのレアな特殊能力の獲得法も掲載しているので、イベントの発生を狙って、しっかり内容を把握しておこう。ちなみに表のなかでは、イベントを発生させるために必要なキャラや場所（キャラ名と場所名、イベントの前にある数字はそれぞれ対応）などの情報も紹介しているので、プレイする際にはぜひ活用してもらいたい。



◀魅惑のマッサージなど、発生しにくいイベント条件まで完全網羅！

マイナス能力は神社or病院で治す

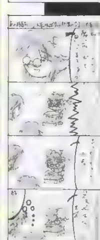
サクセスではイベントなどによって　能力へ悪影響をおよぼすマイナス能力を取得することがある。こうしたマイナス要素を取り除くための手段はさまざま。そのなかでも、神社か病院で治療するのがベスト。特に神社は、マップ中のさまざまな場所に存在するのでオススメ。ただし、おみくじの結果によってはマイナス能力を取得することもあるので、十分注意しよう。



◀病院へ行くよりも、神社のほうがお手軽だ。

能力名	必要キャラ	発生場所	イベント
センス〇	①矢部②阿畑	①ジム②街	①数字当てゲームを1回で当てる②お好み焼きをひっくり返すことに成功
ムード〇	①②③あおい④ゆりか⑤巫女⑥古谷	①⑥ジム②～④街⑤神社	①あおいと夕涼み②あおいと矢部の友情イベント③あおいとガンダーロボ占いをする④買い物中のゆりかを注意しない⑤買い物中に手を握る⑥「古谷の恩人は高木?」を経験後、弁当を欲しがる古谷にあげる
勝ち運	①高木&ヨネ②古谷③矢部	①～③街	①オカルト雑誌の儀式に協力し、成功する②ポカポカマシーンの勝負に勝つ③棚の陰にあるガンダーロボを発見
逃げ球	①古谷②阿畑③小手崎④進	①～③街④ジム	①大型犬に追われ「あきらめる」を選択②新変化球の練習を断る③試合観戦中に飛んできたボールをよける④隠れんぼでミッキーがギブアップ
クイック〇	①矢部②阿畑③あおい	①ジム②③街	①数字当てゲームを1回で当てる②デパートの試食コーナーで、「一緒に行く」を選択③あおいと矢部の3人で平常心を鍛える練習を行う
重い球	イチロー	ジム	イチローの投球練習につき合い、投球の秘密を教わる
ポーカーフェイス	①なし②あおい③巫女	①紅白戦②街③神社	①アダムと対戦して勝つ②あおいと矢部の3人で平常心を鍛える練習を行う③買い物中、手を握るのをがまん
ピンチ〇	①カレン②ヨネ③DJB-78④太田⑤巫女⑥大成	①⑥街②～④ジム⑤神社	①妄想モード中のカレンから逃げきる②ヨネに頼まれて　ビンのふたを開ける③DJB-78がデータ採取ロボ失格になる④ピッチャー返しの当たり所がよかった⑤おみくじで3番を引く⑥大成の子どものころの話を聞く
尻上がり	猪狩	街	力を温存する投げ方を教わり、コツを得る
ジャイロボール	猪狩	街	バックスピンを加える投げ方を教わり、マスターする
対左打者〇	①巫女②なし	①神社②紅白戦	①おみくじで1番を引く②紅白戦で左打者を三振に取る
牽制〇	①猪狩②高木③博士④進	①ジム②～④街	①猪狩の女の子の好みを聞く②野球をしている子どもを見て　悪の心がささやく③シラを切る博士が怒りだす④進といっしょに買い出しに行く
打たれ強い	①②太田③高木④小手崎⑤古谷⑥ミッキー	①ジム②～⑥街	①ピッチャー返しの当たり所がよかった②人混みのなか　太田の所に行く③TV中継を見ている高木を言い負かす④試合観戦中、ボールに当たる⑤大型犬に追われ「止まって立ち向かう」を選択⑥ミッキーにアイスを買わない
リリース〇	巫女	街	巫女さんを見つけ出したあと、恋をあきらめる
ムラッ気	①②あおい③巫女	①ジム②街③神社	①練習後、あおいに怒られる②買い物中、矢部君と2人でよからぬ妄想を楽しむ③魅惑のマッサージを受け　いやされる
打球反応〇	①太田②阿畑③あおい	①ジム②③街	①強烈なピッチャー返しをキャッチする②左右に投げ分けられるボールを捕る③あおいと矢部の3人で平常心を鍛える練習を行う
回復〇	①カレン②③猪狩	①②ジム③街	①カレンのスペシャルドリンクを無事飲む②猪狩のドリンクをもらう③猪狩のスペシャル練習メニューを最後までやりとげる
ランナー〇	ミッキー	街	ゴキゲンなミッキーがはしゃぎ回る
キレ〇	①矢部②高木③巫女④パピヨン	①ジム②街③④神社	①数字当てゲームを2回目で当てる②買い物中、高木がキレるのを防ぐ③おみくじで1番を引く④パピヨンとの特別練習で変化球の投げ方を教わる
ノビ〇	①高木&ヨネ②巫女③パピヨン④猪狩	①ジム②③神社④街	①オカルト雑誌の儀式に協力し、成功する②おみくじで1番を引く③パピヨンとの特別練習で速球の投げ方を教わる④バックスピンを加える投げ方を教わり、球筋がノビる
低め〇	ゆりか	街	ゆりかの正体を見ていない状態で、ゆりかに本を買ってもらう
逆境〇	①DJB-78②なし③古谷④森里⑤阿畑⑥大成⑦巫女	①②ジム③～⑥街⑦神社	①DJB-78がデータ採取ロボ失格になる②車にはねられるが　奇跡的に着地して助かる③大型犬に追われ「あきらめる」を選択④カレー特盛りとラーメン特盛りとビックハムサンドを2人前食べる⑤応援歌を歌い、街の人にウケる⑥大成の子どものころの話を聞く⑦おみくじで3番を引く
粘り男	①ミッキー②博士③小手崎④巫女	①ジム②③街④神社	①隠れんぼでミッキーがギブアップ②シラを切る博士に「もう1回聞く」を9回選択する③小手崎と釣堀に行き　もう「少し待つ」を3回選択④「ひと夏のロマンス」を成功させる
バント◎	巫女	神社	おみくじで1番を引く
盗塁〇	カレン	街	①妄想モード中のカレンから逃げる
送球〇	①森里②工藤	①②街	①投げ方の特訓に成功する②好みの女の子を教える
走塁〇	①②ミッキー	①②街	①球場でベース1周の競走をして　走り方のコツがわかる②アメリカへ帰るミッキーが、別れ際に速く走る方法を教えてくれる
流し打ち	工藤&森里	ジム	工藤、森里との友情タッグ練習発生後、流し打ちのイベントが発生
広角打法	進	街	練習用の重いバットを使った特訓が成功する
内野安打〇	ミッキー	街	アメリカへ帰るミッキーが、別れ際に速く走る方法を教えてくれる
アベレージヒッター	パピヨン	神社	パピヨンとの特別練習でミート打撃を教わる
パワーヒッター	①猪狩②パピヨン	①ジム②神社	①特別練習で「いや、もう1回だ!」を選択し、成功する②パピヨンとの特別練習で長打の打ち方を教わる
初球〇	①高木②古谷③なし④巫女⑤矢部	①②街③紅白戦④神社⑤ジム	①野球をしている子どもを見て　悪の心がささやく②大型犬に追われ「あきらめる」を選択③紅白戦で初球を打つ④おみくじで3番を引く⑤数字当てゲームを1回で当てる
対左投手〇	①巫女②なし③DJB-78	①神社②紅白戦③ジム	①おみくじで3番を引く②紅白戦で左投手相手に打ち勝つ③「左投げスーパーモード」特訓で成功
キャッチャー〇&◎	工藤&森里	ジム	工藤、森里との友情タッグ練習後、キャッチャーのみ発生
守備職人	大成	街	練習場で「はい、教えてください」を選択
ヘッドスライディング	①矢部②カレン	①ジム②街	①数字当てゲームを7回で当てる②お礼の口づけから逃げ切る
ブロック〇	①古谷②カレン	①②街	①大型犬に追われ「止まって立ち向かう」を選択②ほっぺに口づけを1発食らう
チャンス〇	①②矢部③巫女	①ジム②街③神社	①数字当てゲームを2回で当てる②半額のパンを目一杯買う③おみくじで3番を引く
連打〇	①イチロー②古谷③巫女	①ジム②街③神社	①12兄弟合同練習でヒットを打つ②ポカポカマシーンの勝負に勝つ③おみくじで3番を引く
固め打ち	①工藤②イチロー	①②ジム	①片目を閉じてボールを打つ特訓で、3回連続で打つ②12兄弟合同練習で本気になったイチローの球を打つ
代打男	①古谷②進	①②街	①買い物を代行し、無事に終了②買い出しで「オレが買ってくるよ」を選択。お礼をもらう
体当たり	太田	街	人混みを抜け　太田の所に行く
安定感	①高木②あおい	①ジム②街	①「古谷の恩人は高木?」を経験して　高木が調べたメモの内容を理解する②あおいとガンダーロボ占いをする
威圧感	カレン	ジム	矢部とカレンのタッグ練習後、カレンと大成の友情タッグを行う。すると、カレンが暴走モードに入り、朝まで…
満塁男	なし	紅白戦	試合で満塁ホームランを打つ
サブポジ〇	永瀬	ジム	永瀬にサブポジ（サブポジション）を教わり、コツをつかむ
4番〇	①矢部②高木	①ジム②街	①数字当てゲームを4回で当てる②4番に向いているか見てもらう
サヨナラ男	①大成②巫女	①ジム②神社	①大成が仲間から外れる②「ひと夏のロマンス」で断られるか、追いかけないと取得
世渡り〇	①DJB-78②博士③巫女	①②街③神社	①矢部におべっかを使うロボを見る②ずっと1人だったと言い張る博士に対し、「もう聞かない」を選択（1回目の選択時）③買い物中、手をつなぐのを我慢
ピンチ〇or粘り男	巫女	神社	神社で巫女さんの悲しげな顔を見る→神社でワープ音を聞く→また神社で、巫女さんと街に出かける→街で別れるときに「追いかける」を選び、運がいいと取得
サヨナラ本塁打男	大成	ジム	大成が仲間から外れる
能力アップ	森里	街	センターで見つけた本の内容を理解する
オリジナルボール	阿畑	街	新変化球のコツを聞かれ「教えてもらう」を選択(投手時)
特殊変化球	コーチ	ジム	特殊な変化球が覚えられる特訓に成功する
フォーム変更	博士	ジム	フォーム養成ギブスを使って　成功する
ケガしにくい	①太田②猪狩③巫女	①ジム②街③神社	①特訓に成功する②猪狩メドレーを耐え抜く③魅惑のマッサージを受け、ツボにヒットする





まんが／佐賀県　はにわさん

(左頁からの続き)ぢなぞ　ふおむ　えにび　さねふ　だざめ　るぢろ　りおけ　むたざ　ぢひぞ　ふぢべ　たほう　ねわぞ　おらで　ばずし　もおの　くにろ　へせご　もふま　きみね　しとお　わめり　やうざ　けひこ　くむに　みはた　えきら　あづは　ひへげ　たぢぼ　なろ　【カトル】こそぬ　ほはな　ねもと　おべり　ぶぞぢ　おじぼ　ほのぶ　なうだ　わふむ　えやづ　んぞあ　ぼほむ　づぢん　ぞじけ　ほくつ　ぢさの　ふぢき　がかぢ　なぞわ　もきあ　ぜねせ　じけり　ではぐ　さふご　だりぎ　ぬづね　よもお　げらふ　かそう　じおげ　めほか　ぐぶぎ　たほほ　ぎぐや　うぽで　まごふ　ろせ

PS S・RPG スーパーロボット大戦α外伝

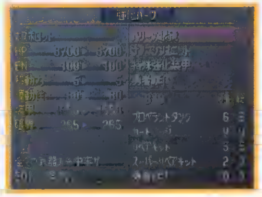
▶[illegible]
▶¥6,950 [illegible]
▶バンプレスト
▶[illegible]

エンディングまでの全分岐&特殊条件で入手可能なアイテム・ユニットを完全公開

TVアニメでおなじみのスーパーロボットたちが一堂に会して敵と戦うS・RPG『スーパーロボット大戦α外伝（以下、α外伝）』。この『α外伝』では、前作『スーパーロボット大戦α』にも導入された熟練度によるストーリーの分岐があり、思いどおりにシナリオを進めるのはなかなか難しい。そこで、最終シナリオまでの分岐&条件をすべて記したチャート表と、すべての熟練度取得条件をまとめてみた。また、このシリーズのお約束である、普通にプレイしているだけでは入手しにくいユニットやアイテムは、今回ももちろん存在している。これらのユニットやアイテムの特殊な入手条件についても表にしてまとめておいたので、ゲームをやり込みたい人や、これから本作をプレイする人は最初からコンプリートクリアをめざそう。



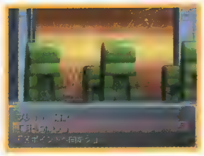
◀熟練度の取得は、あらかじめ狙っていかないと困難なものが多い。注意して進めよう。



◀特殊なアイテムは非常に使えるものが多い。絶対に入手しておこう！

フローチャート&オススメルート攻略

ここでは『α外伝』の、全69シナリオ、45話のフローチャートを完全公開。プレイするうえで重要となる分岐ポイントは全部で7カ所。そのうちの3カ所は、分岐するシナリオの直前までの熟練度ポイントによってそれぞれに分岐する。これらのポイントでは、そこに至るまで、熟練度をうまく調節しておく必要がある。それ以外の分岐については、自由に選択することが可能だ。とはいえ、あまり適当に進めてしまうと、強力なユニットやパイロットを仲間にし損ねてしまうことになりかねない。また、分岐を上手に選択することで、登場作品をモチーフにしたストーリー展開を楽しむこともできる。そこで、これらの選択可能な分岐のオススメルートを右にまとめておいたので、そちらも参考にプレイしてもらいたい。さらに、ロボット大図鑑を100%にするためにも分岐ポイントの把握は重要。なぜなら、これを完成させるには、すべてのルートを回る必要があるからだ。そのためにも、チャートをしっかりチェックして、ムダなく行動していく必要があるだろう。



◀分岐によっては、ティファがサブパイロットに。

新西暦編 ルート表

- シナリオ1 戦火、再び
- シナリオ2 あえて汚名を
- シナリオ3 勝利へのVサイン
  - リーンホース隊
    - シナリオ4 13番目の星座
    - シナリオ5 月のゆりかご
    - シナリオ6 情け無用のJ9
  - アーガマ隊
    - シナリオ7 正義は我にあり
    - シナリオ8 鎖を解き放て
    - シナリオ9 お呼びとあらば即参上
- シナリオ10 終わらない円舞曲
- シナリオ11 ヌビアは笑う
- シナリオ12 愚者の祭典

未来編 ルート表

- シナリオ13 遥かなる時の彼方
- シナリオ14 何で掟を破るのさ
- シナリオ15 謎また謎のイノセント
- シナリオ16 罪なき者の聖域
  - フォートセバーンに直行しない
    - シナリオ17 招かれざる客
    - シナリオ18 ティアナ降臨
    - シナリオ19 ローラ=ローラ
    - シナリオ20 白い悪魔
      - ヒシニティに残る
        - シナリオ25 機械の獣たち
        - シナリオ26 百年の恋
        - シナリオ27 黒歴史の遺産
  - フォートセバーンに直行する
    - シナリオ21 月は出ているか
    - シナリオ22 あなたに、力を…
    - シナリオ23 ガンダム、売るよ
    - シナリオ24 月の民
      - フォートセバーンへ行く
        - シナリオ28 僕がニュータイプだ
        - シナリオ29 共鳴する力
        - シナリオ30 過去からの侵略

シナリオ31へ

シナリオ27 or シナリオ30から

- シナリオ31 地上をこの手に
- シナリオ32 謎のランドシップ
- シナリオ33 Loreleiの海
- シナリオ34 大地の守護神
- シナリオ35 もう逢えない気がして
  - 熟練度14以下
    - シナリオ36 破れかぶれのラグ
    - シナリオ37 捨て身と捨て身の大戦闘
    - シナリオ38 暗黒大将軍の挑戦
    - シナリオ39 女の心をあやつれば
  - 熟練度15以上
    - シナリオ40 果てしなき大空に誓う
    - シナリオ41 ホーラの意地
    - シナリオ42 イノセントの黒歴史
    - シナリオ43 女いろいろ万華鏡
- シナリオ44 イノセントを統べる者
- シナリオ45 天地を灼く剣
  - 月へ向かう
    - シナリオ46 飛べ、宇宙へ
    - シナリオ47 ターンX起動
    - シナリオ48 時を超えた対決
    - シナリオ49 私はD.O.M.E.…黒歴史を封印する者
    - シナリオ50 奪われた真・ゲッターロボ
  - Xポイントへ向かう
    - シナリオ51 姿なき恐竜空爆隊
    - シナリオ52 エルチ目覚めよ
    - シナリオ53 この星は僕らのものだ
    - シナリオ54 戦闘神降臨
    - シナリオ55 真・ゲッターロボ対マジンカイザー
- シナリオ56 僕らが求めた戦争だ
- シナリオ57 月光蝶
- シナリオ58 決戦！Xポイント
- シナリオ59 ABAYO
  - 熟練度11以下
    - シナリオ60 恐竜帝国の滅びる日
    - シナリオ61 歪んだ未来
    - シナリオ66 眠れ、地の底に
  - 熟練度12以上
    - シナリオ62 黒歴史の終焉
      - 熟練度32以下
        - シナリオ63 地球の後継者
        - シナリオ67 時の流れの果てに
      - 熟練度33以上
        - シナリオ64 竜が滅ぶ日
        - シナリオ65 人類死すべし
        - シナリオ68 未来は誰のために
        - シナリオ69 ラグナロク

オススメルートはこれだ!!

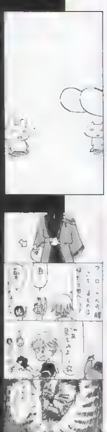
チャートの大まかな分岐については左で触れたとおり。ここではそのなかから、プレイヤーが選択可能な4カ所の分岐に関しての詳細及び、オススメのルートを紹介していこう。特定の分岐でしか仲間にならないキャラを仲間にしたり、ユニットを入手したいという人は、ぜひ参考にしてほしい。また、原作に忠実なストーリーを楽しみたいという人も、これを見ればバッチリだ。

シナリオ3の分岐

シナリオ16の分岐

シナリオ20、24の分岐

シナリオ45の分岐



まんが／新潟県 高橋智子さん

熟練度条件公開

前作『α』から採用された「熟練度システム」。これは、戦闘時に特定の条件を満たしてクリアすることでポイントを入手でき、その数値によって敵の配置や数、場合によっては、ストーリー分岐も変化するというものだ。ほかにも、入手できるユニットや、マウンテンサイクルから発掘されるアイテム＆ユニットも変化（熟練度が低いほど、強力なものが入手できる）。今回の『α外伝』では、この熟練度が最終回を除くすべてのシナリオで入手可能になっている。さらに、1シナリオにつき、熟練度は1つずつ増加し、減少することはない。右では熟練度の入手条件を一覧にして紹介。2つ以上条件が書かれている場合は、どちらかでのみ入手可能。



◀シナリオ64へ進むためには、熟練度が33あればよい。なるべく簡単な条件で、熟練度を入手



▲HPが少なくなると撤退してしまう敵を倒す場合は、確実に撃墜するように、計算してから戦おう。

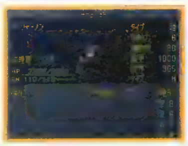
シナリオNo	熟練度条件
1	選択の分岐に関わらず、敵の全滅
2	敵を全滅
3	ロザミアを撃墜
4	アドラステアを撤退させる
5	アドラステアを撃墜
6	一度も戦闘しないで、基地に到達する
7	ジャマイカンを撃墜
8	バスクを撃墜
9	4ターン以内に最初の勝利条件を満たす
10	4ターン以内に敵を全滅
11	ゴーゴンを撃墜
12	戦闘マップ1で敵を全滅（ガルドの撃墜を問わず）
13	4ターン以内にホーラを撃墜
14	3ターン以内に初期配置の敵を全滅
15	ビックマンを撃墜
16	2ターン以内にティンプを撃墜
17	4ターン以内にポゥを撃墜
18	5ターン以内に敵を全滅
19	6ターン（プレイヤーフェイズ）以内に敵を全滅
20	戦闘マップ1でソシエがコンテナを取る
21	4ターン（プレイヤーフェイズ）以内に初期勝利条件を満たす
22	3ターン（プレイヤーフェイズ）以内に初期配置の敵を全滅
23	ホーラを撃墜
24	4ターン以内に敵を全滅
25	4ターン以内に勝利条件を満たす
26	ポゥを撃墜
27	ガンダム試作2号機の離脱を阻止
28	7ターン（プレイヤーフェイズ）以内に敵を全滅
29	カリスを撃墜
30	ガンダム試作2号機の離脱を阻止
31	バットの撃墜
32	ティンプが逃げ始めて3ターン以内に撃墜
33	ダブルエックス登場後、3ターン以内に敵を全滅

シナリオNo	熟練度条件
34	戦闘マップ1で、6ターン以内にダンテを撃墜
35	敵を全滅
36	コンテナをすべて獲得
37	2ターン以内にカラス以外の敵を全滅
38	戦闘マップ1で敵を全滅／戦闘マップ2で暗黒大将軍の撃墜
39	ティンプを撃墜
40	戦闘マップ2でダンテを撃墜
41	3ターン以内に勝利条件を満たす
42	6ターン以内にカラスを撃墜
43	エルチが撤退する前に、ほかの敵を全滅
44	1昼：敵の全滅／夜：6ターン以内に勝利条件を満たす 2 敵を全滅
45	オルバのHPを10%以下にする
46	6ターン以内に敵を全滅
47	ターンXのHPを70%以下にする
48	ターンXのHPを60%以下にするか、カーメンを撃墜
49	5ターン以内に勝利条件を満たす
50	バット以外の敵を全滅させてから、勝利条件を満たす
51	6ターン（プレイヤーフェイズ）以内に敵を全滅
52	勝利条件を満たす前に敵を全滅
53	スリサズを撃墜
54	①カーメンを撃墜②ターンXのHPを50%以下にする
55	①ゴーゴンを撃墜②真・ゲッター以外を全滅させクリア
56	シャギアとオルバを同時に撃墜
57	9ターン以内にカテジナ以外の敵を全滅
58	核ミサイルが出現から2ターン以内にすべて消す
59	カーメン出現後、2ターン以内に勝利条件を満たす
60	敵を全滅
61	9ターン以内に勝利条件を満たす
62	シャギアとオルバを同時に撃墜
63	ベルゲルミルをすべて撃墜したあとに、スレードゲルミルを撃墜
64	ゴールを倒した際、ほかの敵を全滅させている
65	①スレードゲルミルを撃墜② アウルゲルミルを撃墜
69	9ターン以内にアウルゲルミルを撃墜

特殊な条件で入手可能なアイテム＆ユニットの入手条件公開

Ⅰ 特殊入手ユニット

今作にも普通にプレイしているだけでは入手できない、特殊なユニットが存在する。その多くは、いくつものシナリオで条件を満たしていかなければならないので、進んできたルートによっては、入手できない場合もある。ここではそれら、特殊ユニットと、その入手条件を一覧にしておいたので、入手したいユニットがあれば、ストーリー分岐に注意して進もう。



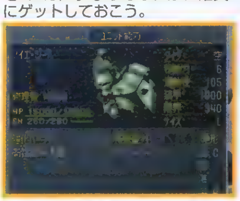
◀キミがロボット大図鑑100%をめざすなら、確実に入手しよう。

特殊入手ユニット一覧

ユニット名	シナリオNo.	条件
量産型ゲシュペンストMk—Ⅱ	11	デモ前半時点の熟練度が6以上
量産型ヒュッケバインMk—Ⅱ	11	デモ前半時点での熟練度が2以上
量産型クルンガスト弐式	11	デモ前半時点での熟練度が1以下
ボルジャーノン（ギャバン機）	20	マップ1でロランがギャバンを撃墜しない
カプリコ	42	ジロンがパンチだけでトロンを撃墜する。もしくは、ジロンがパンチだけで攻撃し、NPCのトロンがマップクリア時点で生き残っている
キュベレイ	44	シナリオ12でジュドーとプルでプルツーを説得し、シナリオ44でジュドーがプルツーを説得
キュベレイMk—Ⅱ	44	シナリオ12でジュドーとプルでプルツーを説得せず、シナリオ44でジュドーがプルツーを説得
ジェニス改エニルカスタム	46	シナリオ23で、ガロードとエニルが戦闘し　その後撃墜する。シナリオ32でガロードがエニルを撃墜する。シナリオ46でガロードがエニルを説得する
GX＆DX（Gビット装備型）	50	シナリオ22で3ターン以内にガロードか敵を6体以上倒す。シナリオ29でガロードがベルティゴを撃墜。シナリオ33で4ターン（プレイヤーフェイズ）までにジャミルがDXに到達していない。シナリオ46でガロードがエニルを説得
真・ゲッターロボ	50/55	真　ゲッターを撃墜しない
ゲッタードラゴン（強化型）	50/55	真　ゲッターを撃墜する
マジンガーZ（強化型）	50/55	シナリオ50で　マジンガーZにグレートマジンガーが隣接。もしくはシナリオ55で、規定の数値までマジンカイザーのHPを減らし、マジンガーZを隣接させる
カプル（コレン機）	56	シナリオ20で∀ガンダムとコレンが戦闘。さらにアイアン　ギアーでコレンを説得。シナリオ46で∀ガンダムに乗ったロランがコレンと戦闘して、2人とも生き残ると、シナリオ56で味方の増援として登場
ブラッカリィ	58	シナリオ39かシナリオ43で2回。シナリオ44、シナリオ52で1回ずつジロンでエルチを説得
Zガンダム（武装追加）	58	Zガンダムに乗ったカミーユがマップにいるとき、ロザミアのHPを50%以下にする

Ⅱ 難易度別マウンテンサイクルアイテム

「未来編」でのみ登場するマウンテンサイクル。この上にユニットを待機させることで、アイテムやユニットを入手することができる。このときに入手できるものは、難易度によって変化する。そこで、どのシナリオで何が入手できるかをまとめておいた。マウンテンサイクルでのみ入手可能なユニットも存在するので、ロボット大図鑑を100%にするのであれば、確実にゲットしておこう。



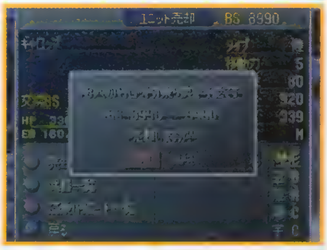
▲ゲームの難易度が低いほど、強力なユニットやアイテムが発掘される。

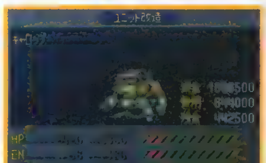
マウンテンサイクルのアイテム一覧

No.	座標	イージー	ノーマル	ハード
27	10・2	ZⅡ	Vガンダムヘキサ	ジム・クゥエル
27	4・22	サザビー	ガンブラスター	ガンイージ
30	10・2	ZⅡ	Vガンダムヘキサ	ジム・クゥエル
30	4・22	サザビー	ガンブラスター	ガンイージ
32	3・27	FAZZパーツ	アーマードバルキリー	VF—11
40	2・10	大型ジェネレーター	大型ジェネレーター	ソーラーパネル
44	16・11	ヘビーウェポンシステム	ヘビーウェポンシステム	HI—νガンダム
50	7・15	ガンダム試作2号機	ノイエ・ジール	ジ・O
50	20・18	ハロ	ミノフスキークラフト	デストロイド・モンスター
55	7・15	ガンダム試作2号機	ノイエ・ジール	ジ・O
55	20・18	ハロ	ミノフスキークラフト	デストロイド・モンスター
56	4・22	ビルドアップパーツ	ナノマシンユニット	ハロ
56	10・2	メガジェネレーター	ミノフスキークラフト	高性能照準器
57	2・13	超高性能スラスター	精神エナジー装置	ミンメイ人形
57	2・33	特殊強化装甲	ミノフスキードライブ	ミノフスキークラフト
58	30・4	勇者の印	ハロ	テム＝レイの回路

Ⅲ バザーで入手可能なスペシャルアイテム

バザーではブルーストーン（BS）を代金として、ユニットやアイテムを売買することができる。このバザーでユニットを売却する際、売却するユニットにフル改造してある部分があると、BS以外にスペシャルアイテムを入手できるのだ。しかも、そのスペシャルアイテムは、マップ上でもめったに入手できないものばかりで、非常に高性能なものが揃っている。そこで、これらのスペシャルアイテムを入手するためにフル改造しなければならない部分と、入手できるアイテムを一覧にまとめてみたので、参考にしてほしい。なお、表中の上から5つまでは、下の4つと重複して（HPとENをフル改造した場合は、それぞれのアイテムと、A—アダプターの3つを）入手できるのだ。



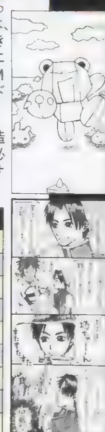


▲勇者の印や鋼の魂といった非常に使えるアイテムは、ぜひたくさん入手しておきたいところ。使わないユニットは、下の表を参考にMAXまで改造して　ドンドン売却していこう。

◀売却用にMAXまで改造するなら、資金をあまり必要としないギャロップがオススメだ。

スペシャルアイテム一覧

手に入る強化アイテム	売却するユニットの改造ポイント
ビルドアップパーツ	HP
メガジェネレーター	EN
特殊強化装甲	装甲
超高性能スラスター	運動性
オーバーリミッター	限界
A—アダプター	2カ所
ハイパージャマー	3カ所
勇者の印	4カ所
鋼の魂	5カ所



まんが／東京都　藤谷ペコさん

PS2 RPG

玉繭物語2 ～滅びの蟲～

▶2001年8月30日
▶元気
▶¥6,800
▶MC2(712KB)、携帯電話接続ケーブル、HDD

プレイに役立つデータをピックアップしてお届け!!

個性的なキャラクターと、聖魔（味方モンスター）の育成＆合成が魅力の『玉繭物語２』。ここでは、攻略するのに役立つデータを選りすぐって紹介。１つは、聖魔合成には欠かせないタネ聖魔の入手リスト。２つ目は、いっしょに戦ってくれる聖魔を増やすのに欠かせないタマゴ（ふ化後）のデータを紹介。さらに、ダンジョンに点在する「アイテム合成植物」のアイテム合成パターンも一挙公開。とくにタネ聖魔とアイテム合成は、本誌の攻略で掲載できなかった「ヤミの森」のデータを追加し、完全なデータとして掲載してある。

聖魔育成の基本　配合のオススメパターン!!

聖魔はレベル15に達すると、タネ聖魔との配合が可能になる。そのさい、もとの聖魔とタネ聖魔の能力がプラスされ、より強い聖魔を誕生させることができる。しかし、組み合わせパターンによっては能力が打ち消されたり、思うように強くならなかったりすることも。基本的に火と水、地と風は相反する属性のためスキルを身に付けることはできない。攻撃力に優れた火属性の聖魔と、回復（メディ～系）に優れた水属性の聖魔を集中的に育て、攻撃と回復の両面を万全にしておこう！



▲火の面の聖魔は攻撃の要。攻撃に役立つスキルを配合で覚えさせていくこと。

回復系の聖魔は必ず配置しよう!



◀水の面にはメディナといった回復技が使える聖魔を必ず配置。聖魔配置数の半分（6体置ける場合は3体）は回復系の聖魔にしよう。

タネ聖魔入手リスト一覧表

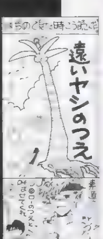
表の見方 タネ聖魔と入手フロアは、そのフロアで対象のタネ聖魔が入手可能なことを示す。攻撃名（技）はタネ聖魔が持つ攻撃技で配合時に受け継がれる。アビリティも配合時に受け継がれる特殊能力の名称。ランクは高いほど強く　種付け料は配合時に必要な金額。進化力は高いほど戦闘時に上位種へ進化する率が高い。

属性	タネ聖魔の名前	入手フロア	攻撃(技)名	アビリティ	ランク	種付け料	進化力
地	ガララ	―	きあいさくれつ	ク属キラー	―	100	2
	トウィンゴ	―	バリディス	まもりUP1	―	100	2
	ヘリコーン	地ざさら2	ウルヴィス	魔力UP1	1	100	2
	タマキュー	地ざさら3	ふんさい	体力UP1	1	100	2
	マッシュ	地ざさら4	とっしん	MPかいふく	1	100	2
	ニララ	地くぐり1	きはくばくれつ	オグ属キラー	2	300	3
	ギーナ	地くぐり1	ラグルス	かしこさUP1	2	300	3
	モノメガン	地くぐり2	マグマ	せいたいか	2	300	3
	ニリコーン	地くぐり2	ウルヴィア	地のちから	2	300	3
	ガウ	地くぐり3	リバリド	地のちから	2	300	3
	マメナム	地くぐり4	ラマキス	せいしんUP1	1	100	2
	ニマキュー	地くぐり4	ばくれつ	体力UP2	2	300	3
	ディメガン	地がため1	マントル	火のまもり	3	800	3
	ムッシュー	地がため2	とつげき	ドーラ属キラー	3	800	3
	ネーブイ	地がため2	ラマキア	せいしんUP2	3	800	3
	グルグール	地がため2	ラピアス	耐くらやみ	3	800	3
	フロッギー	地がため3	かばう	耐きぜつ	3	800	3
	マーイェン	地がため3	ウルヴィルナ	魔力UP2	3	800	3
	サリガン	地がため4	バリディア	まもりUP2	3	800	3
	マッチョアング	地しげき1	だいちのまもり	耐どく	4	2000	4
	マージュ	地しげき1	ウルヴィルード	魔力UP3	4	2000	4
	ルガルチュー	地しげき2	いのちのばくはつ	ガッツ	4	2000	4
	イーラ　イーラ	地しげき2	ラマキート	せいしんUP3	4	2000	4
	スコルビー	地しげき3	いきしょうてん	耐クリティカル	4	2000	4
	サリガラン	地しげき3	バリアン	まもりUP3	5	4800	4
	ギガティラン	ヤミの地の森	リバリディア	ちょうかいふく	4	2000	4
	タケゾー	ヤミの地の森	ぶちかまし	技のそしつ	5	4800	4
	アーモルグ	ヤミの地の森	だいばくはつ	体力UP3	5	4800	4
	サリガラン	ヤミの地の森	バリアン	まもりUP3	5	4800	4
	テトラメガン	ヤミの地の森	フォッサマグナ	くらやみ無効	5	4800	4
	ドンブラー	ヤミの地の森	ごえい	耐せきか	5	4800	4
	ニヌガー	ヤミの地の森	ラグルリナ	耐ねむり	5	4800	4
	ビグビーグ	ヤミの地の森	ラピアート	耐こんらん	5	4800	4
	ゲララ・グララ	ヤミの地の森	ミトレーア	どく無効	5	4800	4
水	ギヌイ	―	メディニス	ガッツ	―	100	2
	キュー	水たずね2	ヴァーリス	かしこさUP1	1	100	2
	トマカナ	水たずね3	スキルブレイク	そうじゅく	1	100	2
	ゲロッパ	水たずね4	パワースナッチ	耐クリティカル	1	100	2
	ニュー	水の場1	ヴァーリア	水のちから	2	300	3
	ガララシス	水の場1	セラーム	まもりUP1	2	300	3
	カベマネキ	水の場2	ライフスナッチ	耐きぜつ	2	300	3
	ニヌイ	水の場2	メディニア	水のちから	2	300	3
	カメレモン	水の場4	ヤーギス	魔力UP1	1	100	2
	アンゴラ	水の場4	サイコショット	バグ属キラー	1	100	2
	スカルコーン	水かげ1	ライフアタック	耐くらやみ	3	800	3
	ゲソキュー	水かげ1	ヴァリルナ	かしこさUP2	3	800	3
	ヨーヨー	水かげ2	ヤーガ	魔力UP2	3	800	3
	キバネーギン	水かげ2	ティシャス	耐MPダメージ	3	800	3
	ボーギンボー	水かげ3	リメナ	耐ねむり	3	800	3
	アンゴーグ	水かげ4	サイコアタック	ルコ属キラー	3	800	3
	ハリトト	水かげ4	スキルホールド	HPかいふく	3	800	3
	タッコンキュー	水がえり1	ヴァルディード	かしこさUP3	4	2000	4
	ガラルホーン	水がえり1	セラムニス	まもりUP2	4	2000	4
	フロッゲス	水がえり2	パワードレイン	水のちから	4	2000	4
	サリガランス	水がえり2	ライフスティール	耐せきか	4	2000	4
	ギヌゴン	水がえり3	メディニート	風のまもり	4	2000	4
	ンゴンガー	水がえり3	サイコクラッシュ	ちからUP1	5	4800	4
	マジェンダー	ヤミの水の森	アデイア	耐そくし	4	2000	4
	デラヨーヨー	ヤミの水の森	ヤギルーナ	魔力UP3	5	4800	4
	ファングボーン	ヤミの水の森	ライフクラッシュ	ふっかつ	5	4800	4
	レージュ	ヤミの水の森	リメニート	耐こんらん	5	4800	4
	ニジェンダー	ヤミの水の森	アナンデイア	ばんじゅく	5	4800	4

属性	タネ聖魔の名前	入手フロア	攻撃(技)名	アビリティ	ランク	種付け料	進化力
水	ザボーン	ヤミの水の森	ティシャリート	体力UP1	5	4800	4
火	ナグルチュー	―	バーンショット	ちからUP1	―	100	2
	バタドレック	―	ソリス	すばやさUP1	―	100	2
	ティーキー	火しのび2	アグニス	かしこさUP1	1	100	2
	ゲッチュー	火しのび3	エリアアタック	体力UP1	1	100	2
	レッドブル	火しのび3	ごうだのとうき	技のそしつ	1	100	2
	スカルッチ	火しのび4	アドムールス	火のちから	1	100	2
	スナツバメ	火の座1	いなずまおとし	ナ属キラー	2	300	3
	ニィーキー	火の座1	アグニア	火のちから	2	300	3
	ゲラッパー	火の座2	フォバリド	そうじゅく	2	300	3
	ニグルチュー	火の座2	バーンアタック	ちからUP2	2	300	3
	ヒトメダケ	火の座3	ヴリトラ	ガッツ	2	300	3
	ニッチュー	火の座4	ソニックブーム	体力UP2	2	300	3
	スクイメル	火わたり1	デスペラドヒット	技のそしつ	3	800	3
	マアドレック	火わたり1	いちげきのとうき	バーサーク	3	800	3
	ティラル	火わたり2	アグニート	かしこさUP2	3	800	3
	ドングル	火わたり2	リミットブレイク	せいたいか	3	800	3
	サンドホーク	火わたり3	りゅうせいおとし	マウ属キラー	4	2000	4
	ラドレック	火わたり4	ソリア	すばやさUP2	3	800	3
	スカルチュー	火わたり4	アドムーリア	水のまもり	3	800	3
	ジラルーゾ	火だかみ1	アグニアグナ	かしこさUP3	4	2000	4
	ママガンマ	火だかみ1	フォバリーナ	せいしんUP1	4	2000	4
	チャミルーナ	火だかみ2	くしざし	ヌメ属キラー	4	2000	4
	ナックルチュー	火だかみ2	バーンクラッシュ	ちからUP3	4	2000	4
	バラドレーガ	火だかみ3	ソルドナ	すばやさUP3	4	2000	4
	ブルメン	火だかみ3	ひっさつのとうき	バーサーク	5	4800	4
	デラゲッチュー	ヤミの火の森	ショックウェーブ	体力UP3	5	4800	4
	ニラドレーガ	ヤミの火の森	ソルドート	きぜつ無効	5	4800	4
	デビルチュー	ヤミの火の森	アドムーニト	ようせいか	5	4800	4
	フォーカイザー	ヤミの火の森	カミカゼアタック	魔力UP1	5	4800	4
風	ピヨルコ	―	ダークショット	すばやさUP1	―	100	2
	ヘリブーン	―	アドスラーム	風のちから	―	100	2
	キルギルス	風ざかい2	マルティス	せいしんUP1	1	100	2
	スパイクビー	風ざかい3	どくけむり	ちからUP1	1	100	2
	アギト	風ざかい4	こんらん	リフ属キラー	1	100	2
	ニルギルス	風やどり1	マルティア	ガラ属キラー	2	300	3
	バーンドレッグ	風やどり1	サグルス	地のまもり	2	300	3
	ニヨルコ	風やどり2	ダークアタック	すばやさUP2	2	300	3
	バウルボア	風やどり2	スタンヒット	風のちから	2	300	3
	イラトーゲ	風やどり3	サマキス	そうしゅく	1	100	2
	ニリブーン	風やどり4	アドスラーン	魔法のそしつ	2	300	3
	バタロンガ	風の道1	マルティアナ	せいしんUP2	3	800	3
	ルティード	風の道1	サピアス	魔法のそしつ	3	800	3
	モスマンティ	風の道2	どくがすみ	ちからUP2	3	800	3
	ヘルスケルター	風の道3	アドロクア	ふっかつ	3	800	3
	スカルコ	風の道4	さくらん	変化のそしつ	3	800	3
	バビヨネ	風の道4	サマキア	地のまもり	3	800	3
	ブレードレッグ	風さび1	サグリアナ	MPかいふく	4	2000	4
	ロンガロンガ	風さび1	マルディアード	せいしんUP3	4	2000	4
	クロールコ	風さび2	ダーククラッシュ	すばやさUP3	4	2000	4
	バウール	風さび2	スタンショット	まもりUP1	4	2000	4
	ゴージェット	風さび3	アドスラーニト	耐MPダメージ	4	2000	4
	カカボーン	風さび3	ごりむちゅう	変化のそしつ	5	4800	4
	カタイメル	ヤミの風の森	どくふぶき	ちからUP3	5	4800	4
	ママーン	ヤミの風の森	サマキルナ	HPかいふく	5	4800	4
	ニウール	ヤミの風の森	スタンアタック	ばんしゅく	5	4800	4
	ウェールン	ヤミの風の森	アドロクード	ようせいか	5	4800	4
	ドラバールン	ヤミの風の森	サスカンド	耐そくし	5	4800	4
	ルーガドレッグ	ヤミの風の森	サピアート	ガッツ	5	4800	4
	ミミリーナ	ヤミの風の森	サドゥーン	ねむり無効	5	4800	4

※入手フロアが「ヤミの森」のタネ聖魔は、それぞれ地属性　地の晶、地のさわぎ　水属性　水めぐり　水さがね、火属性　火さかり　火がよい、風　風むすび、風なぐさ、のフロアにも出現して入手することもできます。





まんが／新潟県　七地美々さん

タマゴ(ふ化させた聖魔)データ一覧表

表の見方 火水地風それぞれの属性を持つタマゴの入手法を紹介。リストはタマゴをふ化させたあとの技や魔法名、魔攻陣に置いたときの攻撃傾向を一覧化したもの。攻撃対象については、すべて一律で90%となっており、90%が記載されている攻撃対象へ、10%がその他へランダムに攻撃をしかける。

属性	タマゴ(聖魔)名	属名	技・魔法	入手場所・方法	攻撃方法(対象へ90%の攻撃確率)
火	ルッチ	オグ属	バーンヒット	火の座1	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
火	ヘルッチ	オグ属	アドムーリ	火の座4	端の敵を攻撃
火	ゲラルッチ	オグ属	バングブラスト	火の座3	HPが少ない敵に攻撃
火	ボアドレッチ	ク属	きょうだのとうき	火しのび4	攻撃力が高い敵を攻撃
火	ドレッチ	ク属	ソル	火の座3	一番防御力が低い敵を攻撃
火	ティキドレッチ	ク属	アグニ	火しのび1	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
火	ドンドラッチ	ドーラ属	バーンヒット	依頼の報酬	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
火	タマトッチ	マウ属	バーンヒット	依頼の報酬	HPが少ない敵に攻撃
火	デウリフッチ	リフ属	バーンヒット	リフ属のメダル2個	端の敵を攻撃
火	デラドラッチ	ドーラ属	バーンヒット	―	ランダム
火	デクナトッチ	マウ属	バーンヒット	―	一番防御力が低い敵を攻撃
火	デマバグッチ	バグ属	バーンヒット	バグ属のメダル2個	攻撃力が高い敵を攻撃
火	デビバグッチ	バグ属	アグニ	バグ属のメダル4個	HPが一番多い敵に攻撃
火	デジョルコッチ	ルコ属	バーンヒット	ルコ属のメダル2個	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
火	オニカラッチ	ガラ属	バーンヒット	―	HPが一番多い敵に攻撃
火	ヒゲカラッチ	ガラ属	バーンヒット	依頼の報酬	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
水	ガブナッチ	ナ属	サイコヒット	水の場4	HPが少ない敵に攻撃
水	ナッチ	ナ属	スキルブロック	水たずね4	HPが一番多い敵に攻撃
水	ムチナッチ	ナ属	ヴァーリ	水たずね1	一番防御力が低い敵を攻撃
水	ヌメッチ	ヌメ属	メディナ	水の場1	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
水	ケロヌメッチ	ヌメ属	パワードロウ	水の場4	端の敵を攻撃
水	ベロヌメッチ	ヌメ属	ヤーギ	水の場3	一番防御力が低い敵を攻撃
水	ドーラッチ	ドーラ属	スキルブロック	―	一番防御力が低い敵を攻撃
水	ディザリフッチ	リフ属	メディナ	リフ属のメダル4個	HPが一番多い敵に攻撃
水	デルリフッチ	リフ属	メディナ	―	一番防御力が低い敵を攻撃
水	ディーカラッチ	ガラ属	メディナ	ガラ属のメダル2個	一番防御力が低い敵を攻撃
水	デロカラッチ	ガラ属	スキルブロック	ガラ属のメダル4個	HPが少ない敵に攻撃
水	デコカラッチ	ガラ属	スキルブロック	―	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
水	デトトッチ	マウ属	メディナ	―	ランダム
水	ディクバグッチ	バグ属	メディナ	―	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
水	デスルコッチ	ルコ属	スキルブロック	ルコ属のメダル4個	HPが少ない敵に攻撃
水	レインドレッチ	ルコ属	メディナ	依頼の報酬	一番防御力が低い敵を攻撃

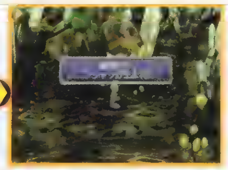
属性	タマゴ(聖魔)名	属名	技・魔法	入手場所・方法	攻撃方法(対象へ90%の攻撃確率)
地	ホウリフッチ	リフ属	ふりかぶり	地ざさら3	攻撃力が高い敵を攻撃
地	リフッチ	リフ属	ウルヴィ	地くぐり1	一番防御力が低い敵を攻撃
地	タネリフッチ	リフ属	ラマク	地くぐり3	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
地	ガニカラッチ	ガラ属	バリド	地くぐり4	HPが一番多い敵に攻撃
地	ニョロカラッチ	ガラ属	ふんきいちばん	地ざさら1	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
地	カラッチ	ガラ属	はれつ	地くぐり3	攻撃力が高い敵を攻撃
地	アロドラッチ	ドーラ属	はれつ	依頼の報酬	HPが一番多い敵に攻撃
地	カマトッチ	マウ属	はれつ	依頼の報酬・マウ属のメダル2個	端の敵を攻撃
地	デバルッチ	オグ属	ふんきいちばん	オグ属のメダル2個	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
地	デメルッチ	オグ属	ふんきいちはん	―	HPが少ない敵に攻撃
地	ディセナッチ	ナ属	ふんきいちばん	ナ属のメダル2個	HPが一番多い敵に攻撃
地	デソナッチ	ナ属	バリド	―	一番防御力が低い敵を攻撃
地	ディフヌメッチ	ヌメ属	バリド	ヌメ属のメダル2個	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
地	ディボヌメッチ	ヌメ属	はれつ	ヌメ属のメダル4個	端の敵を攻撃
地	デプヌメッチ	ヌメ属	バリド	―	攻撃力が高い敵を攻撃
地	アゴバグッチ	バグ属	バリド	―	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
風	トッチ	マウ属	どくのもや	依頼の報酬・マウ属のメダル4個	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
風	バグッチ	バグ属	どくのもや	風ざかい4	端の敵を攻撃
風	ライバグッチ	バグ属	マルティ	風やどり2	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
風	ヤゴバグッチ	バグ属	サマク	風やどり4	一番防御力が低い敵を攻撃
風	スカルコッチ	ルコ属	うろたえ	風やどり4	HPが少ない敵に攻撃
風	ルコッチ	ルコ属	ダークヒット	風ざかい1	HPが少ない敵に攻撃
風	メカルコッチ	ルコ属	アドスーラ	風やどり3	HPが少ない敵に攻撃
風	デスルッチ	オグ属	アドスーラ	オグ属のメダル4個	HPが一番多い敵に攻撃
風	デチナッチ	ナ属	どくのもや	ナ属のメダル4個	攻撃力が高い敵を攻撃
風	デノドレッチ	ク属	どくのもや	ク属のメダル2個	端の敵を攻撃
風	デアドレッチ	ク属	アドスーラ	ク属のメダル4個	一番防御力が低い敵を攻撃
風	ディドレッチ	ク属	アドスーラ	―	中央の聖魔＆リーダーを攻撃
風	デセドラッチ	ドーラ属	どくのもや	ドーラ属のメダル2個	端の敵を攻撃
風	デガドラッチ	ドーラ属	どくのもや	ドーラ属のメダル4個	HPが一番多い敵に攻撃
風	デミトッチ	マウ属	どくのもや	―	ランダム
風	デプロルコッチ	ルコ属	アドスーラ	―	ランダム

アイテム合成リスト一覧表

アイテム合成の法則(表の見方)

ダンジョンに点在する「アイテム合成植物」。これにアイテムを2つ選んで食べさせることで、何らかの違うアイテムが出てくる。このアイテム合成の法則は、1つ目に入れるアイテムで「分類」を確定し、2つ目のアイテムでランクを確定する仕組みとなっている。例えば、キズのある石(分類　アイテムB)とテンダイソウヤク（ランク　4）を合成すると「まばゆい宝石」（アイテムBのランク4）が出てくるという仕組みだ。なお、ランクの数字は10%の確率で±1の補正値がつくため、必ずしもランクどおりのアイテムが出るとは限らないので注意。





この合成パターンを覚えておこう!

◀1つ目で分類、2つ目でランクを確定。表を見ながらアイテム合成をすれば、ほぼ狙いどおりのアイテムが入手できるハズだ。

アイテム名	ランク
分類=アイテムA	
ヨモギ生薬	1
ヒメヨモギ生薬	2
ニガヨモギ生薬	3
アヤヨモギ生薬	4
メルのさけ1年	1
メルのさけ3年	2
メルのさけ5年	3
メルのさけ7年	4
テンダイソウヤク	4
トキジクのコナ	3
カラバスの実	5
生命のエキス	-1
しんぴのエキス	-1
力のエキス	-1
体のエキス	-1
知のエキス	-1
心のエキス	-1
動のエキス	-1
コウネ	-1
カタコウネ	-1
アワコウネ	-1
ソウニ	-1
オオソウニ	-1
ヒメソウニ	-1
ウケラ	-1
フカウケラ	-1
ウスウケラ	-1
ビロウジ	-1
オオビロウジ	-1
コビロウジ	-1
レイセン	-1
イレイセン	-1
ヒメレイセン	-1
ウレン	-1
ヤマウレン	-1
オカウレン	-1
バンカ	-1
ニリンバンカ	-1
ヒカゲバンカ	-1
ククミラ	-1
ヤマククミラ	-1
コククミラ	-1
ヒシ	-1
カタヒシ	-1
ヒメビシ	-1
ショウマ	-1
イワショウマ	-1
マショウマ	-1
分類=アイテムB	
ネムリホウシ	1
クサイホウシ	2

アイテム名	ランク
ミエナイホウシ	4
トビツキホウシ	3
イダテンホウシ	3
カフーのシッポ	-1
カフーのハネ	-1
キズのある石	1
にぶい色の石	2
キレイな石	2
かわいい宝石	3
ステキな宝石	3
まばゆい宝石	4
アマゾンアイズ	5
ディープマリン	5
フレイムローズ	5
デザートムーン	5
ココナシャツ	4
シナモンシャツ	4
ショコラシャツ	4
バニラシャツ	4
ココナぼうし	-1
シナモンぼうし	-1
ショコラぼうし	-1
バニラぼうし	-1
ココナうちわ	4
シナモンうちわ	4
ショコラうちわ	4
バニラうちわ	4
ココナバッジ	4
シナモンバッジ	4
ショコラバッジ	4
バニラバッジ	4
クッキー	-1
キャンディー	-1
ドーナツ	-1
ケーキ	-1
たてごと	-1
オカリナ	-1
ほらがい	-1
カスタネット	-1
コンガ	-1
メイクおとし	-1
こじわのばし	-1
ひやけどめ	-1
びはくクリーム	-1
シトラス	-1
フローラル	-1
ビースト	-1
フルーティー	-1
ノーブルレッド	-1
クリアオレンジ	-1
ギフトボックス	-1
ダンベル	-1

アイテム名	ランク
チケット	-1
キストの実	-1
パナンの実	-1
青リーダの実	-1
黄リーダの実	-1
赤リーダの実	-1
ぬいぐるみ	-1
ウクレレ	-1
ベースメイク	-1
ウッディ	-1
モッシー	-1
グリーン	-1
ピュアローズ	-1
ダークブラウン	-1
ゆたんぽ	-1
グローブ	-1
デザートレシピ	-1
ケムエルとは	-1
エルリムとは	-1
選ばれしもの	-1
森人について	-1
聖魔の書	-1
よみかきドリル	-1
ことわざドリル	-1
にものレシピ	-1
いためレシピ	-1
むしものレシピ	-1
あげものレシピ	-1
ゲヘナのわざ	-1
ナギ人	-1
パレルの地	-1
パレルの森	-1
みいられしもの	-1
ヤミの書	-1
くろマユ	-1
かきとりドリル	-1
ガラのツノ	-1
オグのツノ	-1
リフのカワ	-1
ルコのフン	-1
ヌメのフン	-1
ドーラのハネ	-1
クのシッポ	-1
ナのウロコ	-1
バグのハネ	-1
マウのヒゲ	-1
分類=タマゴ	
ルッチ	1
ヘルッチ	2
ゲラルッチ	2
ガブナッチ	2

アイテム名	ランク
ナッチ	1
ムチナッチ	1
ホウリフッチ	1
リフッチ	2
タネリフッチ	2
ボアドレッチ	1
ドレッチ	2
ティキドレッチ	1
ガニカラッチ	1
ニョロカラッチ	1
カラッチ	2
ヌメッチ	1
ケロヌメッチ	2
ベロヌメッチ	2
ドンドラッチ	4
ドーラッチ	-1
アロドラッチ	4
タマトッチ	4
カマトッチ	4
トッチ	4
バグッチ	3
ライバグッチ	2
ヤゴバグッチ	2
スカルコッチ	2
ルコッチ	1
メカルコッチ	1
デバルッチ	5
デスルッチ	5
デメルッチ	5
ディセナッチ	5
デチナッチ	5
デソナッチ	5
デウリフッチ	5
ディザリフッチ	5
デルリフッチ	5
デノドレッチ	5
デアドレッチ	5
ディドレッチ	5
ディーカラッチ	5
デロカラッチ	5
デコカラッチ	5
ディフヌメッチ	5
ディボヌメッチ	5
デプヌメッチ	5
デセドラッチ	5
デガドラッチ	-1
デミトッチ	5
デクナトッチ	5
デトトトッチ	-1
デマバグッチ	5
デビバグッチ	5

アイテム名	ランク
ディクバグッチ	5
デスルコッチ	5
デジョルコッチ	5
カルマ	-1
レインドレッチ	5
オニカラッチ	5
ヒゲカラッチ	5
アゴバグッチ	5
デラドラッチ	-1
デプロルコッチ	-1
分類=書物系etc..	
ほのおの書	1
かえんの書	3
もうかの書	4
ごくえんの書	5
くらくもの書	1
くらやみの書	2
とこやみの書	4
ねむけの書	1
さいみんの書	2
すいまの書	4
どくその書	1
もうどくの書	3
ちしどくの書	5
まどわせの書	1
さくらんの書	3
こんらんの書	5
HP回復の書	1
HP中回復の書	2
HP大回復の書	4
MP回復の書	3
MP大回復の書	5
せいがんの書	2
めざめの書	2
けっせいの書	2
きつけの書	2
ちんせいの書	2
とろかしの書	2
ちゆの書	4
ふっかつの書	3
かんちの書	4
もうげきの書	2
つうげきの書	4
くちくの書	5
ぼうごの書	1
けんごの書	3
てっぺきの書	4
きびんの書	3
えいびんの書	5
ひよわの書	2
ぜいじゃくの書	4

アイテム名	ランク
おくびょうの書	1
ふぬけの書	3
こしぬけの書	5
おっとりの書	3
のろまの書	5
シールドの書	2
シールドの聖書	3
にくだんの書	2
つうだの書	3
さいせいの書	3
だっしゅつの書	1
えんごの書	2
回復の聖書	5
レッドホット	2
ルビーフレイム	4
ヘルファイア	5
シャドーダンス	2
ダーククラウド	3
カウントシーブ	2
グッドナイト	3
ポイゾンエアー	2
マッドベノム	4
ブレイクダウン	2
カオスメイズ	4
ヒールクロス	2
リペアージェム	3
ソウルリカバー	4
ホークアイ	3
ブライトライト	3
クリアブラッド	3
ワイドアエイク	3
キープクール	3
ソウルフリー	3
グレイスパール	5
リバイブルビー	4
フォースピアス	3
ハードブロウ	5
タフイヤリング	2
ストロングブル	4
リトルウイング	4
ウイークハート	3
チキンテイル	2
ナーバスラット	4
ヘビーステップ	4
ガードクラウン	3
バトルティアラ	3
ストームソング	4
ギブトゥリブ	4
ブレイクアウト	2
カバーシフト	3
ライオンハート	6

注意　なお、ランクが－1の場合は、必ず「ヨモギ生薬」が出てくる。



まんが／高知県　憂ノ助さん

PS RPG

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

▶2001年11月22日
▶エニックス
▶¥6,800
▶MC（1ブロック）

ファーストプレイの人はもちろん 2度めのプレイ時にも役立つ攻略データ!!

FC版のリメイクにとどまらず、さまざまな要素が追加されたPS版『ドラクエIV』。今回は、ゲームをプレイするときに押さえておきたい基礎知識から、「モンスター図鑑」や「移民の町」など、やり込みプレイで役立つ情報を凝縮してお届けする。これを参考にして、『ドラクエIV』を徹底的に楽もう！

各キャラクターの特徴&修得呪文を完全公開!!

8人以上ものキャラクターがいっしょに冒険することとなる『ドラクエIV』。効率よく物語を進めるには、各キャラの特徴をつかむことが重要だ。そこで、ここでは各主人公の特徴と修得する全呪文を紹介していく。ただ、呪文の修得は基本的にかしこさの数値で決まる。よって、下記の表に掲載している修得レベルは基本値で、必ずこのレベルで覚えるわけではない。また、5章でのAI戦闘のため、そのキャラの最適と思われる作戦も掲載したので、戦闘時の参考にしてほしい。ちなみに、レベルアップ時に上がる能力値はランダムなので、キャラの特徴はあくまで目安と考えておいてほしい。

あることをするとピサロも仲間に!!

世界のさまざまな場所で名前を聞くことのできる、謎の人物ピサロ。PS版では、彼を仲間にすることが可能なのだ。各地で耳にする噂通り、ピサロの能力は勇者をしのぐほど。しかも、「ドラゴン斬り」やザラキーマなど、彼だけが使える技も多い。なかでもザオリクが使えるのがポイント高し！また、世界のどこかには、ピサロにしか装備できない強力な武器もあるようだ。

修得する技
ドラゴン斬り
まじん斬り
ザオリク
ザラキーマなど

仲間にする条件とは？

世界のどこかにある"謎のダンジョン"が、ピサロを仲間にするカギだ。また、右の写真の場所も重要なヒントらしい。その場所がわからない人は、5章の目的を果たしたあと、ピサロに因縁のある場所はもちろん、ルーラで行ける場所を回って、変化がないか確認していくといいだろう。


▲5章を後半まで進めたなら、見覚えがあるはず。

勇者

第5章の序盤こそ、仲間とのレベル差から貧弱に感じるが、最大HPやMPなど、各能力とも成長率が高く、すぐに強くなる。修得呪文は、回復呪文が多いので、回復役としても活躍してくれるぞ。装備武具は戦士並に多く、女勇者なら女性専用の武具も装備可能で少し有利。ミナデインはパーティ全員のMPを消費するので注意。

修得する呪文

呪文	MP	レベル
ニフラム	3	－
ホイミ	2	2
メラ	2	3
ベホイミ	4	5
ルーラ	4	7
ギラ	4	9
トヘロス	4	11
リレミト	4	13
ラリホーマ	3	15
ザメハ	2	17
マホステ	2	19
アストロン	2	21
イオラ	8	23
ライデイン	4	25
ベホマ	6	27
ザオラル	8	28
ベホマズン	20	32
ギガデイン	15	34
ミナデイン	全15	37
パルプンテ	20	39
ギガソード	15	50

特徴
●全体的に能力が高い
●装備できる武具が戦士並
●勇者専用の呪文がある

ライアン

呪文こそ修得できないが、攻撃力が高く、直接攻撃のメインとなるキャラ。HPや体力も高いので、盾としてパーティの先頭に立たせるといいだろう。ただ、すばやさが上がりにくいのが欠点。

特徴
●HPの成長率が高い
●装備可能な武具が多い
●すばやさが低い

オススメのさくせん：ガンガンいこうぜ

アリーナ

お姫さまと言うよりは武闘家といった感じで、すばやさが非常に高い。また、会心の一撃も出やすく、ボス戦でもザコ戦でも重宝する。装備できる武具が少ないので、守備面で少し不安がある。

特徴
●すばやさが上がりやすい
●会心の一撃が出やすい
●装備可能な武具が少ない

オススメのさくせん：ガンガンいこうぜ

ブライ

魔法使いらしく、最大MPやかしこさが高い。修得できる攻撃呪文は、冷気系がメインだ。ただ彼は、攻撃呪文よりも、バイキルトやルカナンなどの補助系呪文のほうが役立つものが多く、ボス戦で活躍してくれるだろう。装備できる武具が少ないので、MPがなくなると、とたんに戦力外になってしまうのが悲しいところ。

修得する呪文

呪文	MP	レベル
ヒャド	2	
ルカニ	3	3
ラリホー	3	5
リレミト	4	7
マホカンタ	4	8
ルーラ	4	9
ヒャダルコ	5	11
ピオリム	3	14
インパス	2	15
ラナルータ	4	17
バイキルト	6	19
ルカナン	4	21
レミラーマ	2	23
マホトラ	0	25
ヒャダイン	8	27
メダパニ	5	30
マヒャド	11	32

特徴
●最大MPが上がりやすい
●呪文を多く修得
●装備武具が非常に少ない

オススメのさくせん：バッチリがんばれ

クリフト

ピサロ以外では、唯一ザオリクを修得してくれる貴重なキャラ。ほかの回復系呪文も充実し、便利な補助系呪文も修得するので、育てておきたい。能力的には平均的。装備可能な武具もブライより多く、直接攻撃でも役立つ存在だ。ただ、FC版の頃のザキ好きな性格は直っていない。とはいえ、いじくはなっているらしく、道具効果のある武具をひんぱんに使用してくることも多い。

修得する呪文

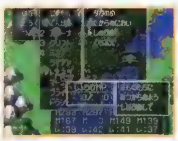
呪文	MP	レベル
ホイミ	2	-
スカラ	3	4
マヌーサ	4	6
キアリー	2	8
マホトーン	3	12
スクルト	4	14
ベホイミ	4	16
ザキ	4	18
ザオラル	8	21
ザラキ	7	24
ベホマ	6	27
ベホマラー	10	30
ザオリク	15	33

特徴
●回復系呪文が充実
●意外と装備武具が多い
●ザキ、ザラキ好き

オススメのさくせん：いのちだいじに

トルネコ

商人とはいえ、HPや体力などの能力が高く、装備できる武具も多い。直接攻撃時には役立つメンバーだ。修得できる特技は少ないが、どれもMPを消費せず、しかも実用的な効果のものが多いので冒険では重宝する。また、戦闘中でランダムではあるものの、特殊な効果のある行動をとるので、有利に戦闘を進められることも多い。ただ、ボス戦などでは力不足の感は否めない。ダンジョン攻略や宝探しのときに、役立つキャラといえる。


◀MPを消費しないので、いざというとき便利だ。

特徴
●特技の消費MPが0
●戦闘時に特殊行動をとる
●体力やHPがやや高い

オススメのさくせん：バッチリがんばれ

修得する特技

特技	MP	レベル
しのびあし	0	2
タカのめ	0	5
たからのにおい	0	7
くちぶえ	0	11

戦闘中の特殊行動の種類と効果

攻撃名	効果
大声で叫ぶ	魔物を驚かせ行動を1回休ませる
砂をかける	足元の砂をかけて、目くらまし
つまずく	転んだ際に会心の一撃を出す
商人軍団を呼ぶ	魔物を商人仲間が攻撃してくれる
指を回す	魔物を混乱させる
不思議な踊り	魔物のMPを奪う
力を溜める	次のターンの攻撃力が2倍になる
なだめる	成功すると魔物が去っていく
子守唄	魔物を寝かしつける
ダジャレ	魔物が笑いころげ行動不能に

マーニャ

ギラ系とイオ系の攻撃呪文がメインとなるキャラ。一気に敵を倒したいときには重宝するが、補助呪文をほとんど修得しないので、ボス戦などでは使い方が難しくなるだろう。攻撃力の高い呪文は消費MPも多いので、すぐにMPが底をつくことも多い。そのため、作戦は「じゅもんつかうな」「バッチリがんばれ」をうまく切り替え、使用したい。HPが低いので守備面が不安。

修得する呪文

呪文	MP	レベル
メラ	2	
ルカニ	3	3
ギラ	4	7
ルーラ	4	8
リレミト	4	9
イオ	5	11
ベギラマ	6	14
マホトラ	0	16
メラミ	4	19
トラマナ	2	21
イオラ	8	23
ベギラゴン	10	27
ドラゴラム	18	30
メラゾーマ	10	33
イオナズン	15	36

特徴
●攻撃呪文が豊富
●HPが低い
●装備可能武具が少ない

オススメのさくせん：バッチリがんばれ

ミネア

バギ系の攻撃呪文と、回復系呪文をバランスよく修得する。ただ、MPの上がり方がそれほど高くないので、MPを消費しやすい攻撃より、回復役に徹するのがベストだ。HPが低いうえ、装備武具もそれほど多くないので、クリフト以上の活躍は期待できない。専用武器「ぎんのタロット」は、効果こそランダムだが、ゴールド&経験値稼ぎで役立つ効果があるので、レベル上げなどでは重宝する。

修得する呪文

呪文	MP	レベル
ホイミ	2	-
キアリー	2	3
ラリホー	3	5
バギ	2	8
キアリク	2	10
ベホイミ	4	13
ラリホーマ	3	16
ザオラル	8	20
バギマ	4	23
ベホマ	6	26
フバーハ	6	29
バギクロス	8	32
メガザル	全MP	35

特徴
●攻撃&回復呪文を修得
●HPの成長率が低い
●MPの成長率がやや低い

オススメのさくせん：バッチリがんばれ

各地にいる移民者を集め自分好みの町を作ろう!!

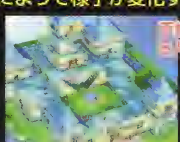
移民希望者を集めることで発展していく移民の町。右の表のように、移民者は特定の場所に現れるので、何度も訪れて出現するのを待とう。また、右表の場所以外にも、移民者が現れる場所があるので、普通にゲームを進めながら探して行くといいだろう。


◀右表の場所に必ずいるわけではない。いなかった場合は、出入りを繰り返してみよう。

場所
アッテムトの教会
アネイルの宿屋　北側
イムルの教会
イムル南東の森　古井戸
エンドールの宿屋　2階
エンドールの教会
コナンベリーの教会
さえずりの塔　最上階
砂漠の宿屋
サランの宿屋　2階
サントハイムの関所
テンペの宿屋
バトランドの教会
ハバリアの教会
ハバリアの宿屋　2階
ブランカの宿屋　2階
フレノールの宿屋　2階
ボンモールの地下牢
岬のお告げ所
ミントスの宿屋　2階
モンバーバラの宿屋　1階
モンバーバラの劇場
メダル王の城　城内
レイクナバの教会

集める移民者によって様子が変化する

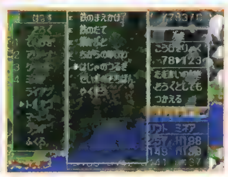
移民希望者の性別や職業は、全然違う。そのため、王様が5人以上いる状態で最終段階まで町が発展すると城ができるなど、住人によって、町も変化する。城以外にも、バザーやカジノができることも……。


◀町にお城が完成。レアアイテムが購入可能。

戦闘時に道具として効果のあるアイテム

装備品の中には、戦闘中に道具として使用できるものがある。これらは、MPを使用しないのでとても便利。特に宝箱から入手するアイテムには、そういった効果のあるものが多いのでチェックしてみよう。

武器名	効果
せいぎのそろばん	ニフラムの効果
はじゃのつるぎ	ギラの効果


◀武具にカーソルを合わせれば道具使用可能か判明。

ミネアだけが使用できる「ぎんのタロット」の効果

戦闘中に使用すると、さまざまな効果のある「ぎんのタロット」。ここで、その効果を全紹介。星のカードが一番便利だ。

カード名	効果
せいぎのカード	魔物を消す。経験値とゴールドは得られない
あくまのカード	敵の守備力を下げる
星のカード	戦闘後に得られる経験値とゴールドが2倍
とうのカード	敵全体にいかずちのダメージを与えるカード
力のカード	味方1人の攻撃力が倍になる
月のカード	魔物の命中率を下げる。マヌーサと同じ効果
太陽のカード	味方全員のHPを全回復してくれるカード
しにがみのカード	死神が出現し、魔物一匹の息の根を止める
ひいてはいけないカード	味方が次々と息絶える。100%効くわけではない



まんが／徳島県　楓月さららさん

1章～5章（キングレオ城）までに登場するモンスターの出現ポイント

モンスターに会うと記録してくれるモンスター図鑑。図鑑を完成させると、いいことがあるらしいので、ぜひとも完成させたい。そこでここでは、1章から5章のキングレオ城までに現れるモンスターの出現ポイントを公開。ちなみに、落とすアイテムは、同じモンスターを一定数倒すことで記載される。アイテムを落とすまで待つ必要はないのだ。



▲倒していなくても、会っていれば図鑑には記載される。

特定の章や時期にしか出現しない魔物も！

本作では、中ボスクラス以外にも、特定の章にしか出現しないモンスターがいる。それが下記の2匹だ。図鑑のコンプリートを目指す人は要注意。



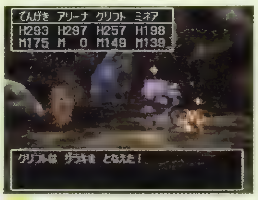


5章では…

▲この村には、5章のある時期にしか出現しないモンスターが。こまめに立ち寄ろう！

5章では"古井戸の底"の魔物が変化!!

本作では、章が変わると出現するモンスターも変化する。スライムベスやミノーンなどのレベルの低いモンスターは、5章以降では出会えない。基本的には洞窟などの敵は変化しないが、イムルの南東の古井戸の底だけは、5章になると出現モンスターが変化する。1～4章までのレベルの低いモンスターなどはここで探そう。



変化！

▲ミノーンやスライムベスなどのレベルの低いモンスターだけでなく いどまねきなども生息。

モンスター名	出現ポイント
あばれうしどり	フレノール（2章）、キングレオ周辺（4章）
あくまのす	アッテムト周辺（5章）
あばれこまいぬ	テンペ周辺（2章）、レイクナバ周辺（5章）
アローインプ	砂漠の宿屋周辺（5章）、コナンベリー周辺（5章）
イエティ	パデキアの洞窟
いしにんぎょう	ハバリア周辺（4章）、コーミズ西の洞窟（4章）
いたずらもぐら	テンペ周辺（2章）、エンドール周辺（5章）
いどまねき	古井戸の底（5章）
エアラット	イムル周辺（1章）、エンドール周辺（5章）
エビルアングラー	コナンベリー周辺の海
エビルハムスター	アッテムト周辺（4章）、コナンベリー周辺（5章）
エレフローバー	女神像の洞窟
おおにわとり	湖の塔（全章）、砂漠の宿屋周辺（5章）
おおみみず	バトランド周辺（1章）、エンドール周辺（5章）
おおめだま	砂漠の宿屋周辺（5章）、アネイル周辺（5章）
オックスベア	キングレオ周辺（5章）、コーミズ周辺（5章）
おにこぞう	さえずりの塔、フレノール南の洞窟
おばけキノコ	フレノール（2章）、コーミズ西の洞窟
がいこつけんし	エンドール周辺（2章）、大灯台
がったいスライム	ハバリア周辺（4章）、古井戸の底（5章）
かまいたち	さえずりの塔（2章）、コナンベリー周辺（5章）
きゅうけつこうもり	フレノール南の洞窟、女神像の洞窟
キラースコップ	古井戸の底（1章）、エンドール周辺（3、5章）
きりかぶおばけ	イムル周辺（1章）、エンドール周辺（5章）
キリキリバッタ	サントハイム周辺（2章）、ブランカ周辺（5章）
キングスライム	ハバリア周辺（4章）、古井戸の底（5章）
くびながりゅう	コナンベリー周辺の海
コドラ	砂漠のバザー周辺（2章）、大灯台
コンジャラー	ミントス周辺（5章）、パデキアの洞窟
さそりアーマー	さえずりの塔周辺（2章）、アネイル周辺（5章）
さつじんえい	コナンベリー周辺の海
さまようたましい	アッテムト鉱山、大灯台
さまようよろい	エンドール周辺（2章）、大灯台
サンドマスター	女神像の洞窟、レイクナバ周辺（5章）
シーライオン	サントハイム周辺の海
じごくのよろい	ミントス周辺（5章）、パデキアの洞窟
じごくのざりがに	ハバリアの周辺の海
しびれくらげ	コナンベリー周辺の海（5章）
しびれだんびら	キングレオ周辺（4章）、古井戸の底（5章）
シャークマンタ	ハバリア周辺の海
しりょうつかい	アッテムト周辺（5章）、テンペ周辺（5章）
しりょうのきし	ハバリア周辺（5章）、アッテムト周辺（5章）
スペクテット	さえずりの塔
スライム	バトランド周辺（1章）、山奥の村周辺（5章）
スライムベス	サントハイム周辺（2章）、古井戸の底（5章）
ダークドリアード	アッテムト周辺（4章）、裏切りの洞窟
たこまじん	ハバリア周辺の海、サントハイム周辺の海
ダックスビル	湖の塔、エンドール周辺（5章）

モンスター名	出現ポイント
つかいま	ハバリア周辺（4章）、コーミズ西の洞窟（4章）
つちわらし	サントハイム（2章）、エンドール周辺（5章）
デザートゴースト	砂漠の宿屋周辺（5章）、アネイル周辺（5章）
デビルプラント	アッテムト鉱山、大灯台
テベロ	砂漠のバザー周辺（2章）、砂漠の宿屋周辺（5章）
ドードーどり	アッテムト鉱山、ソレッタ周辺（5章）
どくやずきん	レイクバナ周辺（5章）、エンドール周辺（5章）
とさかへび	砂漠のバザー周辺（2章）、アネイル周辺（5章）
とつげきうお	コナンベリー周辺の海、ハバリア周辺の海
トドマン	ハバリア周辺の海
とらおとこ	アッテムト周辺（4章）、大灯台
ドラゴンバタフライ	さえずりの塔
ドラゴンパピー	アッテムト周辺（5章）、コーミズ西の洞窟（5章）
とんがりあたま	コーミズ周辺（4章）、古井戸の底（5章）
はえおとこ	さえずりの塔、アネイル周辺（5章）
はさみくわがた	バトランド周辺（1章）、ブランカ周辺（5章）
バブルスライム	古井戸の底（1章）、エンドール周辺（5章）
バンプドック	アッテムト鉱山、パデキアの洞窟
ピクシー	湖の塔、レイクナバ周辺（5章）
ひとくいサーベル	さえずりの塔、大灯台
ひとくいそう	フレノール周辺（2章）、エンドール周辺（5章）
ひとくいばこ	古井戸の底（5章）
ひとつめピエロ	アッテムト周辺（4章）、裏切りの洞窟周辺
ピラニアン	ハバリア周辺の海
プテラノドン	さえずりの塔、アネイル周辺（5章）
ブルホーク	ミントス周辺（5章）、ハバリア周辺（5章）
ベビーサタン	ミントス周辺（5章）、アッテムト周辺（5章）
ベビーサラマンダ	アッテムト鉱山、パデキアの洞窟
ベビーマジシャン	湖の塔、レイクナバ周辺（5章）
ヘルビートル	バハリア周辺（4章）、古井戸の底（5章）
ベロベロ	キングレオ周辺（4章）、アッテムト鉱山
ポイズンリザード	さえずりの塔、女神像の洞窟
ホイミスライム	イムルへの洞窟、大灯台
ほのおのせんし	アッテムト周辺（5章）、コーミズ西の洞窟（5章）
マージマタンゴ	コナンベリー周辺（5章）、パデキアの洞窟
マッドルーパー	サントハイム周辺の海
マンドレイク	砂漠の宿屋周辺（5章）、裏切りの洞窟周辺
ミステリドール	ハバリア周辺（5章）、サントハイム周辺（5章）
みならいあくま	古井戸の底（1章）、エンドール周辺（5章）
ミノーン	テンペ周辺（2章）、古井戸の底（5章）
みみとびねずみ	サントハイム（2章）、ブランカ周辺（5章）
メイジももんじゃ	ハバリア周辺（4章）、アネイル周辺（5章）
メタルスコーピオン	アッテムト鉱山、ミントス周辺（5章）
メタルスライム	エンドール周辺（2章）、大灯台
メラゴースト	フレノール周辺（2章）、エンドール周辺（5章）
ももんじゃ	モンバーバラ周辺（4章）、ブランカ周辺（5章）
ラリホービートル	砂漠のバザー周辺（2章）、アネイル周辺（5章）
リリパット	湖の塔、エンドール周辺（3章）

冒険に役立つワンポイントテクニック

ちいさなメダルを集めて便利なレアアイテムを入手しよう!!

ちいさなメダルとアイテムを交換してくれるメダルの王様。彼のくれるアイテムは、特殊な効果のあるものが多く、物語を進めるうえでかなり役に立つので、早めに入手しておきたい。ちなみに、交換してくれるアイテムは右表のものだけではないので注意。また、ちいさなメダルの枚数は、王様に渡した合計（30枚渡せば4個のアイテムがもらえる）を意味している。

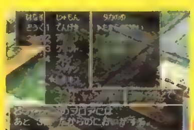


◀メダル王からもらえるアイテムは貴重なうえ便利。冒険で役立つぞ！

アイテム名	枚数
ちからのゆびわ	15
まもりのルビー	20
マジカルスカート	25
てんばつの杖	30
メガザルのうでわ	34
きせきのつるぎ	38

メダル探しの基本は「たからのにおい」→「レミラーマ」だ!!

何のへんてつもない場所に落ちていることもあるちいさなメダル。そこで役立つのが、トルネコの「たからのにおい」とブライのレミラーマだ。「たからのにおい」でフロアの宝の数を確認し、レミラーマで場所を特定して探すのが効率的。


▲町や洞窟などで「たからのにおい」を使い宝の数を確認。



▶場所がわからないものがあったらレミラーマで。

まんが／群馬県 関根聡さん

ゴールド稼ぎにはミステリドールを倒すのが最も効率的!!

武具などをそろえるには、当然お金が重要となる。そのお金は、やはり戦闘で稼ぐのが効率的。キングレオ城までに出現するモンスターのなかで、一番ゴールドを落とすのは、ミステリドールだ。5章のキングレオ城やコーミズ西の洞窟に出現するので、お金に困ったら、トルネコの「くちぶえ」を活用して、ゴールドを稼ぐといいだろう。



ミステリドール	
落とすゴールド	300G
出現地域	キングレオ城、ハバリア コーミズ西の洞窟周辺。

◀呪文が効きにくいモンスターなので、直接攻撃主体のパーティで迎え撃つのがベストだ。

メタル系の魔物には「どくばり」「どくがのナイフ」が有効!!

ゴールド稼ぎと同じく、経験値稼ぎも本作では重要。経験値稼ぎといったら、やはりメタル系のモンスター。メタル系は、呪文が一切効かず、守備力も高く直接攻撃もダメージが少ない。そのうえ逃げやすく倒すのが大変。そこで、会心の一撃が出やすい「どくばり」を使えば、通常より少しは楽に倒せるはず。また、マヒ効果のある「どくがのナイフ」も有効だ。



◀「どくがのナイフ」でマヒさせれば、逃げることもないので便利。

購入可能な町		
	どくばり	ハバリアの町（4章）、サランの町
	どくがのナイフ	砂漠のバザー（2章）、エンドールの町

2章&3章が終わる直前にゴールドをカジノのコインに交換

1～4章の主人公が5章で集結する本作。しかし、集結したときには、各主人公とも所持金が0になっている。せっかく苦労して集めたゴールドなのだから、やはり5章に持っていきたいところ。そこでポイントとなるのがカジノだ。ここに預けたコインだけは、5章に引き継がれる。カジノに行ける2章と3章が終了する直前に、所持金をすべてコインに換えよう。ちなみに、コインの値段は章によって違うので注意。



▲ゴールドがたまりやすい3章は、コインの値段がとても高い。

コインの換金レート	
第2章	1コイン－10G
第3章	1コイン－200G

カジノのスロットで稼ぐのなら左か中央の台が無難!?

プレイしているとわかると思うが、スロットは台によって絵柄が違っている。そのため、当たる確率も当然変わってくる。そこで、各台を300回ずつプレイして、どれが当たりやすいかを調べてみた。その結果が下の表だ。当たる確率は、左と中央の台が高い。しかし、1回も当たらなかった右の台は、高額配当が当たりやすいという噂もある。一攫千金なら右の台か。



◀こまめに稼ぐなら中央か一番左の台を。一攫千金を狙うなら右の台だ。

300回プレイ時の当たりの確率	左の台	左中の台	中央の台	右中の台	右の台
	50回	25回	54回	41回	0回



PS2 RPG

BUSIN ~Wizardry Alternative~

▶2001年11月15日
▶アトラス
▶¥7,800
▶MC2([illegible])

羊皮紙&突然変異も含めた合成素材の組み合わせをすべて紹介!!

『BUSIN』には、魔法石を1つ作るにも、多彩な素材の組み合わせが用意されている。インキュバスの翼やゴーレムの肉片、魔剣の破片など、特殊な素材も入れるとすべてを試すのは至難の技だ。そこでここでは、各魔法石ごとの素材の組み合わせを一挙に公開。さらに、羊皮紙魔法の組み合わせや、突然変異でしか作ることができない魔法石の作り方も解説していく。これを見ればあらゆる素材の組み合わせ方がわかるので、どんな魔法石でも思いのままに作ることができる。すべての組み合わせを試してみたいという人は、この表を見ながら空欄を埋めていくといいだろう。

check! 2周目の情報と最強の武器「村正」の入手方法

クリア後に出現するボーナスダンジョンについて

ゲームをクリアしたあとで、データをセーブしてロードすると、B1Fのある場所にボーナスダンジョンへの入口が出現する。入るたびに構造が変化するランダムダンジョンで、登場する敵もこれまでとは比べものにならないほど強力。だが、そのぶん通常のダンジョンでは入手できない貴重なアイテムが手に入るのだ。なお、ゲームをクリアする際の注意点として、ゲームクリア以降はオリジナルキャラを仲間にできなくなり、依頼も受けられなくなることが挙げられる。まだ仲間にしていないキャラがいたり、達成していない依頼などがあるようなら、まずはそちらを優先的にクリアしておくように。ちなみに、クリア後も通常のダンジョンを探索するのは可能だ。



▲ボーナスダンジョン内では、ランダムで薬屋や宿屋と遭遇することも。

最強武器「村正」を手に入れろ!

『ウィザードリィ』シリーズでもおなじみであり、『BUSIN』でも最強の武器として君臨するのが名刀「村正」。詳細な入手方法を明かすことはできないが、「B11Fに登場する、あるモンスターとの戦闘後、まれに入手できる」ということは判明している。B11Fに登場する敵は強敵ぞろいだが、がんばって戦っていこう。また、そのモンスターはボーナスダンジョンにも登場するので、ボーナスダンジョンを探索しつつ探すのも効率的といえる。パーティ内の盗賊を増やすと敵が宝箱を落とす確率も上がるので、盗賊主体のパーティで挑むのもいい。

各魔法石ごとの合成素材組み合わせ一覧

魔術師魔法石

魔術師魔法のなかで、普通に作ることができる魔法石は15種類。レベルの高い魔法でも、序盤で入手できる素材から作成できることがあるので、効率のいい組み合わせを探してみよう。なお、魔法石名の横にあるカッコ内の数字は、その魔法石を強化できる最大ランクを示している。ジャクレタやジャクルドなど、敵全体に攻撃できる魔法は重点的に強化しておいたほうがいいだろう。また、忍者はLv.2、盗賊はLv.3、侍はLv.6までの魔法しか覚えられない点にも要注意。

●Lv.1 クレタの石(30)
折れた剣×折れた剣

●Lv.1 ハーディの石(9)
妖猫の毛皮×盗賊の血
妖猫の毛皮×忍者の頭巾
妖鳥の爪×折れた剣
妖鳥の爪×盗賊の血
カエルの舌×折れた剣
スライムの粘液×ピクシーの羽
スライムの粘液×魔物の卵
スライムの粘液×盗賊の血
スライムの粘液×忍者の頭巾
ピクシーの羽×折れた剣
ピクシーの羽×盗賊の血
魔物の卵×折れた剣
ピクシーの羽×ピクシーの羽

●Lv.1 ティールの石(10)
ウジのわいた肉×魔術師のピアス
死者の頭蓋×忍者の頭巾
死者の頭蓋×僧侶の髪
悪魔の角×盗賊の血
悪魔の角×忍者の頭巾
悪魔の角×僧侶の髪
ヴァンパイアの爪×折れた剣
ヴァンパイアの爪×盗賊の血
死竜の翼×折れた剣
巨人の歯×マユ
巨人の歯×スライムゼリー
巨人の歯×僧侶の髪
巨人の歯×魔術師のピアス
巨人のキモ×魔物の卵
巨人のキモ×マユ
巨人のキモ×忍者の頭巾
巨人のキモ×僧侶の髪
巨人の血×ピクシーの羽
巨人の血×魔物の卵
巨人の血×盗賊の血
巨人の血×忍者の頭巾
竜の心臓×スライムの粘液
竜の心臓×ピクシーの羽
竜の心臓×折れた剣
竜の心臓×盗賊の血
竜のウロコ×スライムの粘液
竜のウロコ×折れた剣
妖猫の毛皮×ワイバーンの瞳
妖猫の毛皮×ハウンドの耳
妖猫の毛皮×マユ
妖猫の毛皮×スライムゼリー
妖鳥の爪×カエルの舌
妖鳥の爪×ワイバーンの瞳
妖鳥の爪×魔物の卵
妖鳥の爪×マユ
カエルの舌×ピクシーの羽
カエルの舌×魔物の卵
ワイバーンの瞳×スライムの粘液
ワイバーンの瞳×ピクシーの羽
ハウンドの耳×スライムの粘液
カエルの舌×カエルの舌

●Lv.2 ヤイバの石(10)
ウジのわいた肉×巨人の歯
ウジのわいた肉×ウジのわいた肉

●Lv.2 サティールの石(20)
盗賊の血×司教の腕輪
忍者の頭巾×侍のヒゲ
忍者の頭巾×司教の腕輪
僧侶の髪×魔術師のピアス
僧侶の髪×侍のヒゲ
魔術師のピアス×魔術師のピアス

●Lv.3 サクレタの石(10)
僧侶の髪×司教の腕輪
魔術師のピアス×侍のヒゲ
魔術師のピアス×司教の腕輪
侍のヒゲ×侍のヒゲ

●Lv.3 シャティルの石(30)
侍のヒゲ×司教の腕輪
司教の腕輪×司教の腕輪

●Lv.3 サイハの石(10)
妖猫の毛皮×僧侶の髪
妖猫の毛皮×魔術師のピアス
妖鳥の爪×僧侶の髪
カエルの舌×盗賊の血
カエルの舌×忍者の頭巾
ワイバーンの瞳×折れた剣
ワイバーンの瞳×盗賊の血
ハウンドの耳×折れた剣
スライムの粘液×マユ
スライムの粘液×スライムゼリー
スライムの粘液×僧侶の髪
スライムの粘液×魔術師のピアス
ピクシーの羽×魔物の卵
ピクシーの羽×マユ
ピクシーの羽×忍者の頭巾
ピクシーの羽×僧侶の髪
魔物の卵×盗賊の血
魔物の卵×忍者の頭巾
マユ×折れた剣
マユ×盗賊の血
スライムゼリー×折れた剣
妖鳥の爪×忍者の頭巾
魔物の卵×魔物の卵

●Lv.4 テルフスの石(9)
妖猫の毛皮×侍のヒゲ
妖猫の毛皮×司教の腕輪
妖鳥の爪×魔術師のピアス
妖鳥の爪×侍のヒゲ
カエルの舌×僧侶の髪
カエルの舌×魔術師のピアス
ワイバーンの瞳×忍者の頭巾
ワイバーンの瞳×僧侶の髪
ハウンドの耳×盗賊の血
ハウンドの耳×忍者の頭巾
キメラの首×折れた剣
キメラの首×盗賊の血
スライムの粘液×フェアリーの羽
スライムの粘液×侍のヒゲ
スライムの粘液×司教の腕輪
ピクシーの羽×スライムゼリー
ピクシーの羽×フェアリーの羽
ピクシーの羽×魔術師のピアス
ピクシーの羽×侍のヒゲ
魔物の卵×マユ
魔物の卵×スライムゼリー
魔物の卵×僧侶の髪
魔物の卵×魔術師のピアス
マユ×忍者の頭巾
マユ×僧侶の髪
スライムゼリー×盗賊の血
スライムゼリー×忍者の頭巾
フェアリーの羽×折れた剣
フェアリーの羽×盗賊の血
折れた剣×インキュバスの翼
マユ×マユ

●Lv.4 クルトの石(10)
ウジのわいた肉×侍のヒゲ
ウジのわいた肉×司教の腕輪
死者の頭蓋×魔術師のピアス
死者の頭蓋×侍のヒゲ
死者の頭蓋×司教の腕輪
悪魔の角×魔術師のピアス
ヴァンパイアの爪×忍者の頭巾
ヴァンパイアの爪×僧侶の髪
死竜の翼×盗賊の血
死竜の翼×忍者の頭巾
死竜の翼×僧侶の髪
バイドパイパーの笛×折れた剣
バイドパイパーの笛×盗賊の血
巨人の歯×フェアリーの羽
巨人の歯×侍のヒゲ
巨人の歯×司教の腕輪
巨人のキモ×スライムゼリー
巨人のキモ×フェアリーの羽
巨人のキモ×魔術師のピアス
巨人のキモ×侍のヒゲ
巨人の血×マユ
巨人の血×スライムゼリー
巨人の血×僧侶の髪
巨人の血×魔術師のピアス
竜の心臓×魔物の卵
竜の心臓×マユ
竜の心臓×忍者の頭巾
竜の心臓×僧侶の髪
竜のウロコ×ピクシーの羽
竜のウロコ×魔物の卵
竜のウロコ×盗賊の血
竜のウロコ×忍者の頭巾
ドラゴンテイル×スライムの粘液
ドラゴンテイル×ピクシーの羽
ドラゴンテイル×折れた剣
ドラゴンテイル×盗賊の血
妖猫の毛皮×キメラの首
妖猫の毛皮×フェアリーの羽
妖猫の毛皮×インキュバスの翼
妖鳥の爪×ハウンドの耳
妖鳥の爪×キメラの首
妖鳥の爪×スライムゼリー
妖鳥の爪×フェアリーの羽
カエルの舌×ワイバーンの瞳
カエルの舌×ハウンドの耳
カエルの舌×マユ
カエルの舌×スライムゼリー
ワイバーンの瞳×魔物の卵
ワイバーンの瞳×マユ
ハウンドの耳×ピクシーの羽
ハウンドの耳×魔物の卵
キメラの首×スライムの粘液
キメラの首×ピクシーの羽
スライムの粘液×インキュバスの翼
ワイバーンの瞳×ワイバーンの瞳
折れた剣×ゴーレムの肉片

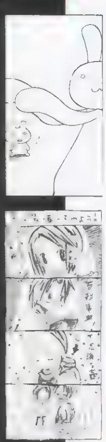
●Lv.4 シャクレタの石(20)
悪魔の角×侍のヒゲ
悪魔の角×司教の腕輪
ヴァンパイアの爪×魔術師のピアス
ヴァンパイアの爪×侍のヒゲ
ヴァンパイアの爪×司教の腕輪
死竜の翼×魔術師のピアス
バイドパイパーの笛×忍者の頭巾
バイドパイパーの笛×僧侶の髪
巨人のキモ×司教の腕輪
巨人の血×フェアリーの羽
巨人の血×侍のヒゲ
巨人の血×司教の腕輪
竜の心臓×スライムゼリー
竜の心臓×フェアリーの羽
竜の心臓×魔術師のピアス
竜の心臓×侍のヒゲ
竜のウロコ×マユ
竜のウロコ×スライムゼリー
竜のウロコ×僧侶の髪
竜のウロコ×魔術師のピアス
ドラゴンテイル×魔物の卵
ドラゴンテイル×マユ
ドラゴンテイル×忍者の頭巾
ドラゴンテイル×僧侶の髪
妖鳥の爪×インキュバスの翼
カエルの舌×キメラの首
カエルの舌×フェアリーの羽
カエルの舌×インキュバスの翼
ワイバーンの瞳×ハウンドの耳
ワイバーンの瞳×キメラの首
ワイバーンの瞳×スライムゼリー
ワイバーンの瞳×フェアリーの羽
ハウンドの耳×マユ
ハウンドの耳×スライムゼリー
キメラの首×魔物の卵
キメラの首×マユ
ピクシーの羽×インキュバスの翼
魔物の卵×インキュバスの翼
折れた剣×魔剣の破片
忍者の頭巾×ゴーレムの肉片
ハウンドの耳×ハウンドの耳
盗賊の血×ゴーレムの肉片
盗賊の血×魔剣の破片

●Lv.5 サクルトの石(20)
ウジのわいた肉×バイドパイパーの笛
ウジのわいた肉×ドラゴンテイル
ウジのわいた肉×ゴーレムの肉片
死者の頭蓋×死竜の翼
死者の頭蓋×バイドパイパーの笛
死者の頭蓋×竜のウロコ
死者の頭蓋×ドラゴンテイル
悪魔の角×ヴァンパイアの爪
悪魔の角×死竜の翼
悪魔の角×竜の心臓
悪魔の角×竜のウロコ
ヴァンパイアの爪×ヴァンパイアの爪
ヴァンパイアの爪×巨人の血
ヴァンパイアの爪×竜の心臓
死竜の翼×巨人のキモ
死竜の翼×巨人の血
死竜の翼×司教の腕輪
バイドパイパーの笛×巨人の歯
バイドパイパーの笛×巨人のキモ
バイドパイパーの笛×司教の腕輪
巨人の歯×ゴーレムの肉片

●Lv.5 ティブスの石(9)
ワイバーンの瞳×司教の腕輪
ハウンドの耳×侍のヒゲ
ハウンドの耳×司教の腕輪
キメラの首×魔術師のピアス
キメラの首×侍のヒゲ
キメラの首×司教の腕輪
マユ×司教の腕輪
スライムゼリー×フェアリーの羽
スライムゼリー×侍のヒゲ
スライムゼリー×司教の腕輪
フェアリーの羽×侍のヒゲ
フェアリーの羽×魔術師のピアス
フェアリーの羽×司教の腕輪
フェアリーの羽×フェアリーの羽
僧侶の髪×インキュバスの翼
魔術師のピアス×インキュバスの翼
侍のヒゲ×インキュバスの翼
司教の腕輪×インキュバスの翼

●Lv.6 タイハの石(10)
ウジのわいた肉×妖鳥の爪
ウジのわいた肉×カエルの舌
ウジのわいた肉×ピクシーの羽
ウジのわいた肉×魔物の卵
死者の頭蓋×妖猫の毛皮
死者の頭蓋×妖鳥の爪
死者の頭蓋×スライムの粘液
死者の頭蓋×ピクシーの羽
悪魔の角×妖猫の毛皮
悪魔の角×スライムの粘液
巨人の歯×巨人のキモ
巨人の歯×巨人の血
巨人の歯×妖鳥の爪
巨人の歯×カエルの舌
巨人のキモ×巨人のキモ
巨人のキモ×妖猫の毛皮
巨人のキモ×妖鳥の爪
巨人の血×妖猫の毛皮

●Lv.6 シャクルトの石(30)
ヴァンパイアの爪×インキュバスの翼
死竜の翼×キメラの首
死竜の翼×フェアリーの羽
死竜の翼×インキュバスの翼
バイドパイパーの笛×ハウンドの耳
バイドパイパーの笛×キメラの首
バイドパイパーの笛×スライムゼリー
バイドパイパーの笛×フェアリーの羽
バイドパイパーの笛×インキュバスの翼
竜の心臓×インキュバスの翼
竜のウロコ×ドラゴンテイル
竜のウロコ×キメラの首
竜のウロコ×インキュバスの翼
ドラゴンテイル×ハウンドの耳
ドラゴンテイル×キメラの首
ドラゴンテイル×インキュバスの翼
カエルの舌×魔剣の破片
ワイバーンの瞳×ゴーレムの肉片
ワイバーンの瞳×魔剣の破片
ハウンドの耳×ゴーレムの肉片
ハウンドの耳×魔剣の破片
キメラの首×ゴーレムの肉片
キメラの首×魔剣の破片
魔物の卵×魔剣の破片
マユ×ゴーレムの肉片
マユ×魔剣の破片
スライムゼリー×ゴーレムの肉片
スライムゼリー×魔剣の破片
フェアリーの羽×ゴーレムの肉片
フェアリーの羽×魔剣の破片
インキュバスの翼×ゴーレムの肉片
インキュバスの翼×魔剣の破片
ドラゴンテイル×ドラゴンテイル



まんが/埼玉県 松吉さん

オリジナルキャラを仲間にする方法

このゲームには、主人公の冒険を手助けしてくれるオリジナルキャラが14人用意されている。ここでは、その中でも仲間にする条件が困難なキャラを解説していこう。■ダニエル……B5Fのトロッコに隠された2つの金塊を奪い、B5F第4層で「ダニエル救出」を発生させると仲間に。ただし、B6Fに入ると二度とイベントが発生しなくなるので、それまでには仲間にしておくこと。■オルフェとアオバ……B4Fで「オルフェのイヤミ」を見てから依頼「我が隊の盾を取り戻してほしい」を達成し、B6Fで「怒るオルフェ」、「オルフェに助太刀」を(右へ↗)

僧侶魔法石

普通に作ることができる僧侶魔法石は16種類。石の種類は魔術師系よりも多いが、組み合わせの数自体は魔術師系よりやや少なくなっている。とはいえかなりの数が用意されているので、魔術師魔法石と同様、効果的な組み合わせを探してみよう。ちなみに、カッコ内の数字はその魔法を強化できる最大ランク。僧侶魔法でとくに強化すべきはフィールズやラフィールなどの回復魔法だ。フィールでも強化すればかなりの効果を発揮するので、多くの仲間に覚えさせ、強化しておこう。

●Lv.1 ブレスの石（9）
ウジのわいた肉×折れた剣
巨人の歯×スライムの粘液
巨人の歯×折れた剣
妖猫の毛皮×妖猫の毛皮
妖猫の毛皮×スライムの粘液

●Lv.1 フィールの石（25）
妖猫の毛皮×折れた剣
スライムの粘液×折れた剣
スライムの粘液×スライムの粘液

●Lv.1 バレッツの石（25）
ウジのわいた肉×盗賊の血
ウジのわいた肉×忍者の頭巾
ウジのわいた肉×僧侶の髪
死者の頭蓋×折れた剣
死者の頭蓋×盗賊の血
悪魔の角×折れた剣
巨人の歯×ピクシーの羽
巨人の歯×魔物の卵
巨人の歯×盗賊の血
巨人の歯×忍者の頭巾
巨人のキモ×スライムの粘液
巨人のキモ×ピクシーの羽
巨人のキモ×折れた剣
巨人のキモ×盗賊の血
巨人の血×スライムの粘液
巨人の血×折れた剣
妖猫の毛皮×妖鳥の爪
妖猫の毛皮×カエルの舌
妖猫の毛皮×ピクシーの羽
妖猫の毛皮×魔物の卵
妖鳥の爪×妖鳥の爪
妖鳥の爪×スライムの粘液
妖鳥の爪×ピクシーの羽
カエルの舌×スライムの粘液

●Lv.1 コートの石（5）
折れた剣×盗賊の血
折れた剣×忍者の頭巾
盗賊の血×盗賊の血

●Lv.2 コンエアの石（9）
折れた剣×僧侶の髪
折れた剣×魔術師のピアス
盗賊の血×忍者の頭巾
盗賊の血×僧侶の髪
忍者の頭巾×忍者の頭巾

●Lv.3 コンエアルの石（9）
ウジのわいた肉×死者の頭蓋
ウジのわいた肉×悪魔の角
ウジのわいた肉×巨人のキモ
ウジのわいた肉×巨人の血
死者の頭蓋×巨人の歯
死者の頭蓋×巨人のキモ
悪魔の角×巨人の歯
死者の頭蓋×死者の頭蓋

●Lv.3 サフィールの石（50）
折れた剣×侍のヒゲ
折れた剣×司教の腕輪
盗賊の血×魔術師のピアス
盗賊の血×侍のヒゲ
忍者の頭巾×僧侶の髪
忍者の頭巾×魔術師のピアス
僧侶の髪×僧侶の髪

●Lv.3 コンコートの石（5）
ウジのわいた肉×ヴァンパイアの爪
ウジのわいた肉×死竜の翼
ウジのわいた肉×竜の心臓
ウジのわいた肉×竜のウロコ
死者の頭蓋×悪魔の角
死者の頭蓋×ヴァンパイアの爪
死者の頭蓋×巨人の血
死者の頭蓋×竜の心臓
悪魔の角×巨人のキモ
悪魔の角×巨人の血
ヴァンパイアの爪×巨人の歯
ヴァンパイアの爪×巨人のキモ
死竜の翼×巨人の歯
悪魔の角×悪魔の角

●Lv.4 フィールズの石（50）
ウジのわいた肉×キメラの首
ウジのわいた肉×フェアリーの羽
ウジのわいた肉×インキュバスの翼
死者の頭蓋×ハウンドの耳
死者の頭蓋×キメラの首
死者の頭蓋×スライムゼリー
死者の頭蓋×フェアリーの羽
悪魔の角×ワイバーンの瞳
悪魔の角×ハウンドの耳
悪魔の角×マユ
悪魔の角×スライムゼリー
ヴァンパイアの爪×カエルの舌
ヴァンパイアの爪×ワイバーンの瞳
ヴァンパイアの爪×魔物の卵
ヴァンパイアの爪×マユ
死竜の翼×妖鳥の爪
死竜の翼×カエルの舌
死竜の翼×ピクシーの羽
死竜の翼×魔物の卵
バイドパイパーの笛×妖猫の毛皮
バイドパイパーの笛×妖鳥の爪
バイドパイパーの笛×スライムの粘液
バイドパイパーの笛×ピクシーの羽
巨人の歯×ドラゴンテイル
巨人の歯×キメラの首
巨人の歯×インキュバスの翼
巨人のキモ×竜のウロコ
巨人のキモ×ドラゴンテイル
巨人のキモ×ハウンドの耳
巨人のキモ×キメラの首
巨人の血×竜の心臓
巨人の血×竜のウロコ
巨人の血×ワイバーンの瞳
巨人の血×ハウンドの耳
竜の心臓×カエルの舌
竜の心臓×ワイバーンの瞳
竜のウロコ×妖鳥の爪
竜のウロコ×カエルの舌
ドラゴンテイル×妖猫の毛皮
ドラゴンテイル×妖鳥の爪
妖猫の毛皮×ゴーレムの肉片
スライムの粘液×ゴーレムの肉片
竜の心臓×竜の心臓

●Lv.4 サバレッツの石（32）
死者の頭蓋×インキュバスの翼
悪魔の角×キメラの首
悪魔の角×フェアリーの羽
悪魔の角×インキュバスの翼
ヴァンパイアの爪×ハウンドの耳
ヴァンパイアの爪×キメラの首
ヴァンパイアの爪×スライムゼリー
ヴァンパイアの爪×フェアリーの羽
死竜の翼×ワイバーンの瞳
死竜の翼×ハウンドの耳
死竜の翼×マユ
死竜の翼×スライムゼリー
バイドパイパーの笛×カエルの舌
バイドパイパーの笛×ワイバーンの瞳
バイドパイパーの笛×魔物の卵
バイドパイパーの笛×マユ
巨人のキモ×インキュバスの翼
巨人の血×ドラゴンテイル
巨人の血×キメラの首
巨人の血×インキュバスの翼
竜の心臓×竜のウロコ
竜の心臓×ドラゴンテイル
竜の心臓×ハウンドの耳
竜の心臓×キメラの首
竜のウロコ×ワイバーンの瞳
竜のウロコ×ハウンドの耳
ドラゴンテイル×カエルの舌
ドラゴンテイル×ワイバーンの瞳
妖猫の毛皮×魔剣の破片
妖鳥の爪×ゴーレムの肉片
妖鳥の爪×魔剣の破片
カエルの舌×ゴーレムの肉片
スライムの粘液×魔剣の破片
ピクシーの羽×ゴーレムの肉片
ピクシーの羽×魔剣の破片
魔物の卵×ゴーレムの肉片
竜のウロコ×竜のウロコ

●Lv.4 ジスコートの石（5）
ウジのわいた肉×妖猫の毛皮
ウジのわいた肉×スライムの粘液
巨人の歯×妖猫の毛皮
巨人の歯×巨人の歯

●Lv.5 ラフィールの石（40）
妖鳥の爪×司教の腕輪
カエルの舌×侍のヒゲ
カエルの舌×司教の腕輪
ワイバーンの瞳×魔術師のピアス
ワイバーンの瞳×侍のヒゲ
ハウンドの耳×僧侶の髪
ハウンドの耳×魔術師のピアス
キメラの首×忍者の頭巾
キメラの首×僧侶の髪
ピクシーの羽×司教の腕輪
魔物の卵×フェアリーの羽
魔物の卵×侍のヒゲ
魔物の卵×司教の腕輪
マユ×スライムゼリー
マユ×フェアリーの羽
マユ×魔術師のピアス
マユ×侍のヒゲ
スライムゼリー×僧侶の髪
スライムゼリー×魔術師のピアス
フェアリーの羽×忍者の頭巾
フェアリーの羽×僧侶の髪
盗賊の血×インキュバスの翼
忍者の頭巾×インキュバスの翼
スライムゼリー×スライムゼリー

●Lv.5 フォースの石（40）
ウジのわいた肉×魔剣の破片
死者の頭蓋×ゴーレムの肉片
死者の頭蓋×魔剣の破片
悪魔の角×バイドパイパーの笛
悪魔の角×ドラゴンテイル
悪魔の角×ゴーレムの肉片
ヴァンパイアの爪×死竜の翼
ヴァンパイアの爪×バイドパイパーの笛
ヴァンパイアの爪×竜のウロコ
ヴァンパイアの爪×ドラゴンテイル
死竜の翼×竜の心臓
死竜の翼×竜のウロコ
バイドパイパーの笛×巨人の血
バイドパイパーの笛×竜の心臓
巨人の歯×魔剣の破片
巨人のキモ×ゴーレムの肉片
巨人のキモ×魔剣の破片
巨人の血×ゴーレムの肉片
死竜の翼×死竜の翼

●Lv.5 スティプルの石（10）
死竜の翼×侍のヒゲ
バイドパイパーの笛×魔術師のピアス
バイドパイパーの笛×侍のヒゲ
竜の心臓×司教の腕輪
竜のウロコ×フェアリーの羽
竜のウロコ×侍のヒゲ
竜のウロコ×司教の腕輪
ドラゴンテイル×スライムゼリー
ドラゴンテイル×フェアリーの羽
ドラゴンテイル×魔術師のピアス
ドラゴンテイル×侍のヒゲ
ワイバーンの瞳×インキュバスの翼
ハウンドの耳×キメラの首
ハウンドの耳×フェアリーの羽
ハウンドの耳×インキュバスの翼
キメラの首×スライムゼリー
キメラの首×フェアリーの羽
マユ×インキュバスの翼
スライムゼリー×インキュバスの翼
忍者の頭巾×魔剣の破片
僧侶の髪×ゴーレムの肉片
僧侶の髪×魔剣の破片
魔術師のピアス×ゴーレムの肉片
キメラの首×キメラの首

●Lv.6 アモークの石（20）
ウジのわいた肉×ワイバーンの瞳
ウジのわいた肉×ハウンドの耳
ウジのわいた肉×マユ
ウジのわいた肉×スライムゼリー
死者の頭蓋×カエルの舌
死者の頭蓋×ワイバーンの瞳
死者の頭蓋×魔物の卵
死者の頭蓋×マユ
悪魔の角×妖鳥の爪
悪魔の角×カエルの舌
悪魔の角×ピクシーの羽
悪魔の角×魔物の卵
ヴァンパイアの爪×妖猫の毛皮
ヴァンパイアの爪×妖鳥の爪
ヴァンパイアの爪×スライムの粘液
ヴァンパイアの爪×ピクシーの羽
死竜の翼×妖猫の毛皮
死竜の翼×スライムの粘液
巨人の歯×竜の心臓
巨人の歯×竜のウロコ
巨人の歯×ワイバーンの瞳
巨人の歯×ハウンドの耳
巨人のキモ×巨人の血
巨人のキモ×竜の心臓
巨人のキモ×カエルの舌
巨人のキモ×ワイバーンの瞳
巨人の血×妖鳥の爪
巨人の血×カエルの舌
竜の心臓×妖猫の毛皮
竜の心臓×妖鳥の爪
竜のウロコ×妖猫の毛皮
巨人の血×巨人の血

●Lv.7 スティグマの石（10）
悪魔の角×魔剣の破片
ヴァンパイアの爪×ゴーレムの肉片
ヴァンパイアの爪×魔剣の破片
死竜の翼×バイドパイパーの笛
死竜の翼×ドラゴンテイル
死竜の翼×ゴーレムの肉片
バイドパイパーの笛×竜のウロコ
バイドパイパーの笛×ドラゴンテイル
巨人の血×魔剣の破片
竜の心臓×ゴーレムの肉片
竜の心臓×魔剣の破片
竜のウロコ×ゴーレムの肉片
バイドパイパーの笛×バイドパイパーの笛

※表内の「魔」は魔術師系魔法であることを、「僧」は僧侶系魔法であることを示します。

羊皮紙魔法石の組み合わせ一覧

羊皮紙で作成できる魔法石は全14種類。カーカスなど使用頻度の高い魔法が多いので、できるだけ多くの仲間に修得させておこう。注意すべきはパラズケアの羊皮紙で、この羊皮紙がある部屋は死神（本体）を倒すと入れなくなる。それまでには必ず入手しておこう。また、カーカスやメガデス、カテドラルの3種類は10～20段階までランクを強化できる。とくに、死者を蘇生させるカーカスとカテドラルは、積極的にランクを強化しておこう。

できる魔法石	ランク	羊皮紙	羊皮紙の入手方法	組み合わせ
スプリーム	1	仮睡の羊皮紙	B2Fの宝箱から入手	妖猫の毛皮×妖鳥の爪×スライムの粘液
マップス	1	示標の羊皮紙	B1Fのダニエルに出会うイベントで入手	妖鳥の爪×ピクシーの羽×盗賊の血
ストレイン	1	彫像の羊皮紙	B4Fの宝箱から入手	ウジのわいた肉×カエルの舌×折れた剣
サロメ	1	静寂の羊皮紙	B4Fの宝箱から入手	妖猫の毛皮×ピクシーの羽×盗賊の血
パラズケア	1	治痺の羊皮紙	B2Fの宝箱(死神憑きの状態でしか入れない部屋にある)から入手	ウジのわいた肉×魔物の卵×僧侶の髪
ポイズケア	1	解毒の羊皮紙	B5Fの宝箱から入手	魔物の卵×マユ×僧侶の髪
アンデプス	1	逆闇の羊皮紙	B6Fの宝箱から入手	死者の頭蓋×ワイバーンの瞳×魔術師のピアス
カーカス	20	復活の羊皮紙	B5Fの宝箱から入手	竜の心臓×僧侶の髪×司教の腕輪
ニルヴァナ	1	変異の羊皮紙	B8Fの宝箱から入手	ヴァンパイアの爪×ハウンドの耳×スライムゼリー
ウィル	1	快癒の羊皮紙	B6F到達後に発生するヘルガの依頼を達成すると入手	スライムゼリー×僧侶の髪×司教の腕輪
リープ	1	転移の羊皮紙	B6Fの宝箱から入手	バイドパイパーの笛×ドラゴンテイル×フェアリーの羽
ヴァルハラ	1	大変異の羊皮紙	B11Fの宝箱から入手	バイドパイパーの笛×キメラの首×フェアリーの羽
メガデス	10	爆炎の羊皮紙	B10Fの宝箱から入手	巨人の血×キメラの首×魔術師のピアス
カテドラル	10	還魂の羊皮紙	B8Fの宝箱から入手	スライムゼリー×フェアリーの羽×司教の腕輪

突然変異が起きる組み合わせ一覧

突然変異は、通常の組み合わせでは生み出すことができない特殊な魔法石を生み出せるシステム。突然変異によって作成できる魔法石はアッシュ、シュラード、パニッシュ、マーシフル、デッドリィの5種類だ。どれも有効に活用すれば役に立つので、できるだけ多く習得していきたいところ。ちなみに、表を見ればわかるように、基本的には僧侶の髪か司教の腕輪がメインとなり、それと5種類の素材との合成によって突然変異が発生するようになっている。シュラードとデッドリィに関しては強化することもできるので、できるときに確実に強化しておきたい。突然変異を起こすためにはどうすればいいのかは、右のカコミを参照してほしい。

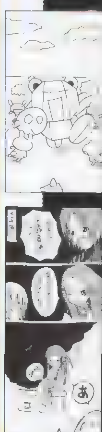
●突然変異を確実に起こすためには？

突然変異で特殊な魔法石を作り出すには、下の表の素材を使って、月の紅い紅月のときに合成を行えばＯＫ。ほぼ100%の確率で突然変異を発生させることが可能だ。紅月は満月になるときにランダムで起こる現象なので、より確実な変異を狙うなら、満月の直前でセーブしてロードを繰り返そう。また紅月でなくても、パーティランクが高く、満月に近い状態であれば、かなりの確率で突然変異が発生する。さらに素材に関しては、僧侶の髪よりも司教の腕輪をメインに使ったほうが、若干ながら突然変異の確率がアップする。ちなみに突然変異は魔法石の分解時にも発生し、合成時に使用した素材と同系統のレアな素材を入手できることもある。素材のコンプリートを狙うなら、ぜひ活用しよう！



▶突然変異を上手に活用すれば、効率よく素材を集めることができる。

組み合わせ1	組み合わせ2		通常できる魔法石	突然変異でできる魔法石
僧侶の髪	ウジのわいた肉	→	バレッツ(25)	Lv.5魔・アッシュ(1)
僧侶の髪	死者の頭蓋	→	ティール(10)	Lv.5魔・アッシュ(1)
僧侶の髪	悪魔の角	→	ティール(10)	Lv.5僧 シュラード(20)
僧侶の髪	ヴァンパイアの爪	→	クルド(10)	Lv.6魔 パニッシュ(1)
僧侶の髪	死竜の翼	→	クルド(10)	Lv.6魔・マーシフル(1)
僧侶の髪	バイドパイパーの笛	→	ジャクレタ(20)	Lv.6僧・デッドリィ(10)
司教の腕輪	ウジのわいた肉	→	クルド(10)	Lv.5魔・アッシュ(1)
司教の腕輪	死者の頭蓋	→	クルド(10)	Lv.5魔 アッシュ(1)
司教の腕輪	悪魔の角	→	ジャクレタ(20)	Lv.5僧・シュラード(20)
司教の腕輪	ヴァンパイアの爪	→	ジャクレタ(20)	Lv.6魔・パニッシュ(1)
司教の腕輪	死竜の翼	→	ザクルド(20)	Lv.6魔・マーシフル(1)
司教の腕輪	バイドパイパーの笛	→	ザクルド(20)	Lv.6僧 デッドリィ(10)



まんが／兵庫県 えにょこさん

（➚左から）見る。その後、Ｂ４Ｆで「困るアオバ」「オルフェ発見」を見ると仲間にできる。オルフェがグチをこぼす「オルフェのイヤミ」を見落としがちなので注意しよう。この２人はアレイドアクション「ワープアタック」（パーティランク「絆」で発動可能）を習得するためにも、必ず仲間にしておきたい。■カザ……B10Fの死神戦終了後パーティにミシェルがいて 動ける状態（状態異常になっていない）なら会話後仲間にできる。

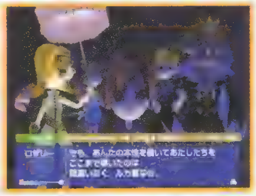
PS2 RPG

ボクと魔王

▶2001年3月15日
▶SCE
▶￥5,800
▶MC2（150KB）

ストーリーチャート&サブイベントの濃厚攻略をお届け！

影が薄い性格の主人公と、その影に乗り移った魔王スタンの愉快な冒険を描いたRPG『ボクと魔王』。ここでは、ストーリーチャート、サブイベント、武器防具データに攻略ポイントをしぼり、完璧なデータとして再びプレイする人や、遅ればせながらこれからプレイする人に役立つ攻略情報をお贈りする。とくに最終話の図書館は難関なため、マップ付きで攻略していく。



◀どことなく奇妙な面々をパーティとして引き連れて冒険。

ボクと魔王の基本

属性色による強弱の関係

■属性色によって有利不利がある

味方、敵を問わず、このゲームに登場するキャラクターには属性色があり、その色関係によって戦闘時に有利または不利が決まる。色の関係は右の図のとおりで、赤は黄色に、黄色は青に、青は赤に対して強く、その逆は弱いという図式が成り立っている。必ず覚えておこう。



第1章～第6章までのストーリーチャート一挙公開!!

RPGで頭を悩ますこと……といえば「次はどこで何をしたらよいか」ということ。そこで、ゲーム開始（第1章）から最終章までのストーリーチャートを一挙に公開！　このページでは第6章までの紹介だが、最終章（第7章）は次のページで、最後の難関である世界図書館のMAP付きで攻略していく。これさえ見れば、感動!?のエンディングまでたどり着けるハズだ!!

ストーリーチャートの見方　ストーリーチャートは第１章から順に「プレイヤーがすること&イベント」を並べてある。つまり、チャートの内容を実行していけば必ずストーリーが進んでいくのだ。行き詰まったらチャートを見返してみよう！

第1章「ボクと魔王が地下室で」

GAMEスタート
主人公宅．母がテネル村でパンを受け取るように頼む
テネル村．パン屋のおかみと会話。パンを受け取る
パン屋から出てアニーとともに帰宅
主人公宅．夕食後「サーカスにいけば？」イベント
父と会話→外へ出てサーカスに向かう
サーカステント．太った男と会話
帰り道．アニーがオバケに襲われて倒れる
主人公宅．医者が去る。アニーの部屋に家族一同集合
アニーと２回、父と１回会話イベント
地下室へ．スタン&ジェームス登場
明くる日の朝．悪夢を見てベッドから落ちて起床
主人公宅の外へ出る
スタン登場
ジェームスと会話
テネル村へ続く道にいる人々と会話
テネル村に入る
怖がるおじさんと会話「教会にオバケが出る」
テネル村役場　父と会話。教会の扉を開けてもらう
テネル村の教会へ
教会地下室　オバケと戦闘→バルブを開ける
村人にたたえられる主人公。スタンの演説がウケる
怖がるおじさんと会話「魔王マップが出回っている」
酒場．サーカス団長と会話。魔王マップ入手
ジュリアと会話。フラれる
明くる朝、母に起こされる
父と会話→「考えはまとまったか」→選択“わかった”
家族の全員と会話して旅に出る

第2章「ボクと魔王とピンクの勇者」

マドリルに着く→ねじ回し亭でミスター事情通からマドリルの魔王について聞く
マドリル町役場．見覚えのある女性　ロザリーと係員の押し問答を見る
勇者協同組合．押し問答を見る
マドリル路上．いばっている子ども「デイル」と会話
民家にいる幼い男の子．トビーと会話「合い言葉」→“マダラネコ団最高”
抜け道が通行可能に
マドリル路上．行列の中にいるロザリーと会話。ロバート登場
マドリル廃墟ビル．マギーと２回会話をする
マギーと会話→ロバート「奥の部屋で待っているよ」イベント
マギー．「ネコを取り戻したら下水道の道を教える」イベント
廃墟ビル　あわてるロバート。ロザリーに叱られて去る
廃墟ビルを出ると下水道が通行可能に
マドリル下水道・下水道魔王と戦闘。ロザリー仲間になる

第3章「ボクと魔王とワガママ娘」

マドリル２階の路上．歌う少女「リンダ」と対面
ルーミル平原に出たとたん、キスリングが仲間に
リシェロに到着→騒がしい場所があるから行ってみよう
村長宅前．王女一行が波止場に向かう
リシェロ波止場．門番から通行止めに。王女、水の神殿へ去る
宿屋に宿泊orリシェロを出て戻る
リシェロ広場．水泡魔王登場「王女はあずかった！」
村長宅．ベーロン「王女を助けてほしい」
リシェロ港の船頭さんと会話。水の遺跡に船を出す
水の遺跡奥．水泡魔王と戦闘
水の遺跡奥．王女救出（地下２階）
リシェロの宿屋に一泊orリシェロを出て戻る
村長宅．ベーロン「王女が行方不明」
マドリル２階．リンダと会話
主人公宅　父「すごいお客さんが来ている」
主人公宅の居間．王女「おお、邪魔をしておるぞ」
主人公宅台所前　ロザリーとアニーの会話
主人公宅台所　母&王女マルレインが料理作り。休む
月光草イベント後、出発。王女にオルゴールを渡す。王女仲間入り

第4章「ボクと魔王とあやしいヤツら」

マドリル路上　デイルor難しい顔のおじさん、ミスター事情通と会話。脂ぎった男と会話
マドリル町役場　役場長と会話。「それなりの名刺」入手
マドリル２階路上・何かを数えている男と会話。「おしゃれ手鏡」入手
マドリル民家・二日酔いのお姉さんと会話
マドリル民家・二日酔いのお姉さんと「おしゃれ手鏡」を持って会話→「あでやかな名刺」入手
マドリル研究所前・暗い研究員と会話「かたくるしい名刺」入手
マドリル黒幕ビル前・黒服の男と会話→ビルの奥に入れる
黒幕ビル１階・係長、役場長or研究所長の名刺を見せる
黒幕ビル２階・課長、役場長or研究所長の名刺を見せる
黒幕ビル３階・部長、バーのママの名刺を見せる
黒幕ビル４階・専務、父の名刺を見せる
黒幕ビル最上階・会長魔王出現→部下と戦闘
会長魔王逃亡
帰らずの奈落入口・「会長魔王はこの奥にいる！」
帰らずの奈落・「会長魔王」と戦闘
魔王が負けて去る。「ミニチュアの像」「ラッパ状の金属筒」入手
ルーミル平原の横断トンネル入口へ
横断トンネル出口　巨牛魔王登場→去る
大樹のウロ・「巨牛魔王」はここにいる
大樹のウロ最深部・巨牛魔王と戦闘
戦闘勝利→「手回しハンドル」入手→ビッグブルが仲間に
マドリル２階路上・リンダと会話→王女が仲間を離れる
マドリル２階路上・リンダの真実がわかる→追跡して外へ
ポスポス雪原・幻影魔王と遭遇→幻影魔王去る
閉ざされた洞窟入口・リンダがいるのはココ？
閉ざされた洞窟地下２階・アイドル魔王と戦闘
勝利→「やたら長いネジ」入手→リンダが仲間に
マドリル下水道地下１階・ロザリー「またこんなトコに」
マドリル下水道地下１階・スタン「さらに奥がある！」
マドリル下水道最深部・主人公が認知外扱いに……

第5章「ボクと魔王が町から消えた」

トリステの門．門内の声と会話（１か２を選択）
トリステ内進入可に
トリステ路上．サーカス団長と会話
復帰条件の蓄積開始！
復帰条件の蓄積（人々との会話）
トリステ路上．サーカス団長と会話
仲間が戻る。「友情の証」入手
主人公宅前．マルレイン破壊
主人公宅の部屋　「わかることを整理しよう」
主人公の部屋　キスリングと会話選択肢全選択
主人公の部屋　キスリングと会話
主人公の部屋　ロザリーと会話～出発を決定
少女？の声イベント
アダッシュ砂漠路上・幻影魔王と遭遇
深き墓穴　「歯車タワーのカギ」を入手
歯車タワー入口・カギ使用～歯車タワーへ進入
歯車タワー　幻影魔王と戦闘

第6章「ボクと魔王と夜とカゲ」

エプロスが仲間に加わる
ハイランド．上の空の村人、無警戒な婦人、やせた若者、空を仰ぐ男、疲れ気味のおじさんに話しかける
マップ切り替えで夕方になる。宿屋に泊まる
路上で不気味な悲鳴を聞く
吸血魔王の屋敷を発見。屋敷の中へ進む
吸血魔王との戦い
元　吸血魔王が世界図書館へと続く橋を架ける

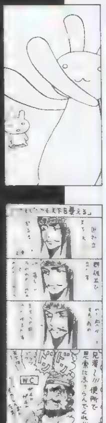
次のページにつづく→

全登場キャラを網羅した武器・防具リスト！

ここでは主人公ルカと、仲間6人が装備できる武器　防具リストを一挙公開！　装備時の効果はもちろん、入手場所や価格まで詳細に掲載しているので、ゲームの進行状況に合わせて購入する装備品を吟味しよう。ちなみに、すべてのアイテムの売値は買値の半額なので、お金が足りないときは、この表を参考にいらないアイテムを売っていこう。

キャラ名	アイテム名	効果	購入	入手場所・その他
ルカ	拾った枝	攻撃力１／毒　眠り　封印　マヒの中耐性あり	—	初期装備
	余り物の剣	攻撃力５　幸運５	—	メインシナリオで入手
	ありふれた剣	攻撃力10、幸運５	40	マドリルの店
	無銘の剣	攻撃力15、幸運５	470	リシェロの店
	両断の剣	攻撃力20、幸運10	1900	マドリルの店／さすらいの商人
	銘入りの剣	攻撃力25、幸運７	15000	温泉宿
	無骨な剣	攻撃力30、幸運５	75000	トリステの店
	名工の剣	攻撃力35、幸運10	145000	ハイランドの店
	忘れられた剣	攻撃力40、幸運15	—	世界図書館の宝箱
	歯車の剣	攻撃力50、防御力10、幸運５	—	歯車集め（サブイベント）
	なんてことない服	なし	—	初期装備
	こざっぱりした服	防御力１　物理回避１　絶対回避１	30	マドリルの店
	上等な服	防御力３　物理回避10、絶対回避１	310	リシェロの店
	じょうぶな服	防御力５　物理回避１　絶対回避１	1100	マドリルの店／さすらいの商人
	特注の服	防御力７　物理回避５　絶対回避５	10000	温泉宿
	最新素材の服	防御力10、物理回避１　絶対回避10	49800	トリステの店
	自然体の服	防御力12、物理回避10、絶対回避１	145000	ハイランドの店
	再会の服	防御力16、物理回避10、絶対回避10	—	好感度イベント／毒　眠り　封印・マヒの弱耐性あり
ロザリー	よくあるレイピア	攻撃力10	660	初期装備
	きたえたレイピア	攻撃力15、幸運１	2100	マドリルの店／さすらいの商人
	細身のレイピア	攻撃力20、幸運２	80000	トリステの店
	閃光のレイピア	攻撃力20、素早さ５、絶対回避１	—	深き墓穴B5の宝箱
	白バラのレイピア	攻撃力30、幸運５	177000	ハイランドの店
	気高きレイピア	攻撃力40、素早さ５、幸運5	—	好感度イベント

キャラ名	アイテム名	効果	購入	入手場所・その他
ロザリー	剣士のヨロイ	防御力４	440	初期装備
	隊長のヨロイ	防御力６	1250	マドリルの店／さすらいの商人
	魔力のヨロイ	防御力９、絶対回避10	—	下水道左B3の西の宝箱
	名誉のヨロイ	防御力15	12000	温泉宿
	勇者のヨロイ	防御力17	55500	トリステの店
キスリング	オバケはやわかり	攻撃力５	410	初期装備
	写真で見るオバケ	攻撃力10、素早さ１	1600	マドリルの店／さすらいの商人
	オバケといふ存在	攻撃力15、素早さ２　絶対回避10	—	帰らずの奈落B3の宝箱
	世界のオバケたち	攻撃力20、素早さ３	17000	温泉宿
	続　オバケの生態	攻撃力30、素早さ４	130000	ハイランドの店
	オバケノミコン	攻撃力60、絶対回避50	—	閉ざされた洞窟B1の宝箱
	ヨレヨレ白衣	防御力６	730	初期装備
	ノリが効いた白衣	防御力９	1500	マドリルの店／さすらいの商人
	最前線の白衣	攻撃力５　防御力10、物理回避10、絶対回避10	—	閉ざされた洞窟B1の宝箱
	風格ある白衣	攻撃力13、絶対回避20	51000	トリステの店
	初心の白衣	防御力18、素早さ５、幸運５、物理回避５、絶対回避５	130000	ハイランドの店
ビッグブル	闘いの心得	攻撃力20	—	初期装備
	闘う男のズボン	防御力５	2600	初期装備
	血と汗のズボン	防御力６、幸運５	38000	トリステの店
	熱き魂のズボン	防御力８、素早さ５	66600	トリステの店
リンダ	希望のマイク	攻撃力20	50000	初期装備
	幸福のマイク	攻撃力25、絶対回避10	—	アダッシュ砂漠の宝箱
	愛のマイク	攻撃力30	98000	ハイランドの店
	ステージドレス	防御力12	45000	初期装備
	秘蔵のドレス	防御力13、絶対回避10	—	深き墓穴B3の宝箱
	スタアのドレス	防御力15	90000	ハイランドの店
エプロス	ダイヤのＪ	攻撃力10、物理回避５、絶対回避５	—	初期装備
	ハートのＱ	攻撃力15、幸運25	—	敵・「主なき魔剣」が落とす
	クラブのＫ	攻撃力20、防御力５	150000	リシェロの店
	スペードのＡ	攻撃力40、素早さ10、幸運10	—	好感度イベント
	幻惑のタキシード	防御力６　物理回避８	—	初期装備
	大奇術タキシード	防御力12	10000	温泉宿



まんが／東京都　前田京さん

第7章をMAP付きで攻略!!

[第7章のストーリーチャート]

第7章「ボクと魔王が図書館で」

世界図書館入口へ。友情の証がレベルアップ
マップ中央奥の扉を開けてベーロンの元へ
「ボイスレコーダー」を使ってロザリーとスタンの戦いを阻止
最終ボス、ベーロンとの対決

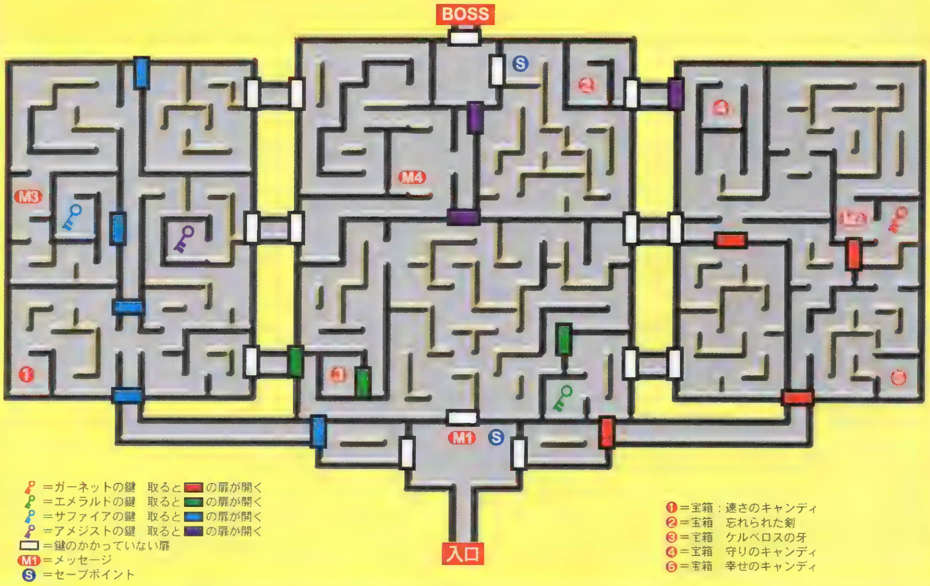
◆世界図書館攻略のコツ！

最終ダンジョンの世界図書館は、中央と左右のフロアに分かれており、右→中央→左の順に攻略していくのがオススメ。具体的な手順は……宝箱④→ガーネットの鍵→宝箱⑤→エメラルドの鍵→宝箱③→サファイアの鍵→宝箱①→アメジストの鍵→宝箱②の順に攻略していこう。当然、図書館内の敵はかなりの強さ。最終ボスと戦うにはレベル50が戦う目安。パーティのレベルが低いうちは、入口付近にあるセーブポイントを拠点としながらレベルアップに勤めよう。十分にレベルアップしたらボスの間の手前にあるセーブポイントでセーブして、いざ最終決戦に挑むのだ!!



◀4種類の鍵は決まった順番でしか入手できない。イヤでも順番に、ジックリと攻略していかないとダメ。

世界図書館MAP



- =ガーネットの鍵　取ると■の扉が開く
- =エメラルドの鍵　取ると■の扉が開く
- =サファイアの鍵　取ると■の扉が開く
- =アメジストの鍵　取ると■の扉が開く
- □=鍵のかかっていない扉
- M1=メッセージ
- S =セーブポイント

- ❶=宝箱：速さのキャンディ
- ❷=宝箱　忘れられた剣
- ❸=宝箱　ケルベロスの牙
- ❹=宝箱　守りのキャンディ
- ❺=宝箱　幸せのキャンディ

最終ボス「ベーロン」戦必勝法!!

物理攻撃を防ごう

ボスの間の前でセーブしたら、いよいよベーロンとのラストバトル！　ベーロンの主な攻撃は物理攻撃で、まともに受けるとレベルの高いパーティでもかなりつらい。そこで、ロザリーが唱えられる「プラガドール」で味方パーティの守備力をガンガン上げていこう。約3回唱えれば、ほとんどダメージを受けなくなるので、あとはベーロンに集中攻撃あるのみ！　意外にあっけなく倒せるハズだ。

ボスの間の前でセーブ!



▼ボス戦の前にセーブ。もし戦いに敗れてもすぐにリトライ

プラガドールが効けばこんなもの!



◀ロザリーに「プラガド……守備力をガンガンUPだ!!

ここまできたら勝ったも同然!



サブイベントリスト完全版!!

6種類のサブイベントクリア法を伝授！

最後に、本編をクリアするだけなら手を付けなくてもよいが、『ボクと魔王』をより深く楽しみたい人に、ぜひチャレンジしてほしいサブイベントの紹介と攻略をお届けしよう。どのサブイベントにも共通して言えるのは、最終的に何らかのレアアイテムがもらえるということ。イベントそのものを解いていくのも楽しいが、ほかでは絶対に入手できないアイテムが入手できるというのは、何ものにも代え難い喜びではないだろうか!?

わらしベイベント

アイテムを次々と交換していき　最終的には父から「ユニコーンの角」を入手するというイベント。ユニコーンの角には、毒・眠り・封印　マヒといったステータス異常を防ぐ効果があるため、ぜひとも手に入れたいアイテムのひとつだ。

[イベントチャート]

1	1章で旅に出発時に祖母と会話 「ただの小石」がもらえる
2	テネル村のパン屋で　おかみと会話をする 「ただの小石」を「パンのみみ」と交換
3	ウィルクの森の川岸で放浪画家と会話 「パンのみみ」を「使い古しの筆」と交換
4	マドリルの町1Fの歯車オヤジの家 「使い古しの筆」を「レアな歯車」と交換
5	水の村リシェロの灯台管理人と会話 「レアな歯車」を「ペンライト」と交換
6	ハイランドの家で「困ってる…」人と会話 「ペンライト」を「こわれた銃」と交換
7	主人公宅で父と会話 「こわれた銃」を「ユニコーンの角」と交換

暗号イベント

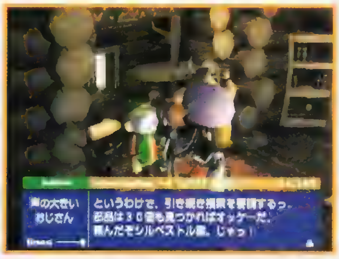
「暗号文その○」というアイテムに書かれている暗号文を解きながら、最後の文の謎を解くと、その答えの場所でレアアイテムがもらえるというイベント。簡単なものから少し難しいものまでいろいろある。最初はヒントなしで楽しんで解いてみては!?

[イベントチャート]

1	暗号文その1は、逆から読むと正解がわかる 「さーかすがきたひろばへゆこう」
2	暗号文その2は　番号の順番に読む 「きかいのまちやくばのよこでさんかいのっく」
3	暗号文その3は上下の文字の間に入る五十音順の言葉を入れる。「くるりんみさき」
4	暗号文その4は　読むと言うより見る感じ 答えは「マドリル駅の右」
5	暗号文その5は、寒い友情の目が見つめるツリー…… ポスポス雪原に並ぶ6つ目の雪だるまの正面の木
6	暗号文その6は　ポスポス雪原に並んだ雪だるまの正面にいる女性と会話
7	テネル村の教会に入り長老と会話 神速の靴を入手

ちっちゃな歯車イベント

フィールドのいたるところに落ちている「ちっちゃな歯車」を拾い、30個集めてポスポス雪原最南端にある家へ行くと、あるアイテムと交換してもらえる。これもフィールドマップがないと攻略が難しいが、見るからにアヤシイところに落ちているケースが多いのでくじけず探そう。



▲ちっちゃな歯車30個とアイテムを交換してくれる人は、ポスポス雪原の最南端に住んでいる。もし集められたらマッハで彼のところに行くべし！

手紙イベント

水の村リシェロとルーミル平原のテント村近辺で発生するイベントで　ほかのイベントよりもストーリーの初期段階でクリア可能なイベントだ。「手紙のビン」を川に流して拾う……を繰り返すだけなので　クリアするのは比較的簡単。最終的にもらえるアイテムは「手編みの帽子」だ。

[イベントチャート]

1	水の村リシェロの灯台ドア前でドアを 2回調べる すると「手紙のビン」をゲット
2	ルーミル平原のテント村北にいる夢見がちな サーカス団員に「手紙のビン」を渡す
3	ルーミル平原の湖の辺。ここで手紙を拾う
4	ルーミル平原のテント村北にいる夢見がちな サーカス団員に「手紙のビン」を渡す
5	ルーミル平原の湖の辺。ここで再び手紙を拾う
6	ルーミル平原のテント村北にいる夢見がちな サーカス団員に「手紙のビン」を渡す
7	ルーミル平原の湖の辺 ここで三度手紙を拾う
8	テネル村「長老宅2階」左の部屋にいる 病気療養中の娘と会話 装備アイテム「手編みの帽子」がもらえる

ミスマドリルイベント

リシェロの村に住む「ミスマドリルに恋する青年」に関するイベントで　ルーミル平原に落ちている3つのアイテムを拾いつつイベントを進めていけるかがポイントとなる。ルーミル平原のマップを掲載できないため答えをストレートに教えられないが、アイテムさえ見つかればクリアは簡単だ。

[イベントチャート]

1	リシェロの村で　ミスマドリルに恋する青年と会話をする
2	ルーミル平原に落ちている宝箱 「パンクなかつら」を入手 ルーミル平原に落ちている宝箱 「コレステロール」を入手 ルーミル平原に落ちている宝箱 「小粋なサスペンダ」を入手 リシェロの村の食堂で「金持ちの子供」と会話 「輝きコンタクト」を入手
3	リシェロの村にいる「ミスマドリルに恋する青年」に上の4つのアイテムをわたす
4	リシェロの村の食堂で　身ぎれいなマスターと会話をし　殺し文句を教わる
5	リシェロの村にいる「ミスマドリルに恋する青年」と会話。青年が去る
6	マドリルの町2階にいる「ミスマドリルに恋する青年」と会話。「一番星ワッペン」を入手

好感度イベント

キャラクターとの会話で、選択肢の選び方によって主人公に対する好感度が変化するイベント。対象キャラは、マルレイン、スタン、ロザリー、ジュリア（テネル村の女の子）　主人公の父、謎の女で　マルレインがベーロンに破壊されてしまった時点で最も好感度が高いキャラからアイテムがもらえる。誰からどのアイテムがもらえるかは以下のとおり。

対象人物	もらえるアイテム	場所
マルレイン	再会の服	テネル　マドリル　リシェロの宿屋、または自宅の自室で休む
スタン	主人公の攻撃力＋5　防御力＋5	マドリルホテルで休んでホテルから出る
ロザリー	気高きレイピア	トリステ行商人の前で
ジュリア	フクロウの魔よけ	テネルの路上
父親	スペードのA	自宅の地下
謎の女	白昼夢のリング	ウィルクの森の路上



まんが／群馬県　ゆっこさん

PS2 AVG

MissingBlue（ミッシングブルー）

▶2001年7月26日
▶トンキンハウス
▶¥6,800（初回限定版¥8,800）
▶MC2(153KB)

9人のヒロインのトゥルーエンド攻略＆隠し要素を大公開!!





▶選択肢の選び方しだいで世界が変化する「IPSモード」。このゲームの最大の特徴だ。

◀すべてのイベントCGを見るのは大変。背景が違うものもあるので、いろいろ試してみよう。

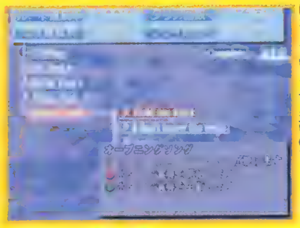
壮大で奥深いストーリーに加え、9人ものヒロインたちとの恋愛も楽しめる『ミッシングブルー』。この攻略では、ヒロインごとのトゥルーエンドの迎え方はもちろん、隠し要素や全エンディング一覧、さらに「BONUS」メニューの出現条件など、完全攻略情報をお届け!! なかでもエンディングは全52種類もあるのですべてを見るのはかなり大変。そこで全エンディングを見るうえで、気をつけたいポイントをちょっと紹介。まず、各種サブエンドは、静乃シナリオからの分岐で見ることができる。また、かりんのバッドエンド2－2は、2－1を見たことがある場合のエンディングなので、見る方法も2－1と同じになっている。

全エンディング一覧

瑠羽奈	トゥルーエンド	瑞希	バッドエンド	かりん	バッドエンド2 2	シーナ	バッドエンド3
	ノーマルエンド		残る再構築エンド		バッドエンド3		バッドエンド4
	バッドエンド1		残る失敗エンド		廊下消滅エンド	花乃香	トゥルーエンド
	バッドエンド2	命	トゥルーエンド		屋上消滅エンド		ノーマルエンド
	バッドエンド3		グッドエンド	静乃	トゥルーエンド		サブエンド
	途中エンド		ノーマルエンド		ノーマルエンド	唯芽	トゥルーエンド
沙夜	真トゥルーエンド		サブエンド		サブエンド		ノーマルエンド
	トゥルーエンド		バッドエンド		あきらめエンド	リ・サ	グッドエンド
	ノーマルエンド	かりん	トゥルーエンド	シーナ	トゥルーエンド		ノーマルエンド
	バッドエンド		ハッピーエンド		ノーマルエンド1	その他	途中エンド
瑞希	トゥルーエンド1		ノーマルエンド		ノーマルエンド2		幻想サブエンド
	トゥルーエンド2		バッドエンド1		バッドエンド1		サブバッドエンド
	ノーマルエンド		バッドエンド2 1		バッドエンド2		Lエンド

BONUSメニューの出現条件を一挙公開!!

「BONUS」では、条件を満たすことで、一度見たイベントCGをいつでも見ることができる「CG.Gallery」など、さまざまなメニューを楽しむことが可能。ここでは全メニューと、その出現条件を公開。なかでも、ゲームのBGMを聞くことができる「BGM.Test」と、OP／EDテーマ＆挿入歌「AQUA」の3曲がいつでも聞ける「Bonus.Track」は、CP（コンプリートパネルの略で、3Dマップのブロックレートが100%になったブロックのこと）が98個も必要なので、出現させるのはかなり難しいハズだ。



◀なかなか開かない「？？？」が気になっていた人も多いのでは？

BONUSメニュー出現条件

メニュー	出現条件
CG.Gallery	条件なし。各キャラのイベントCGを1つでも見ると、キャラごとのサブメニューが出現
3DMap	条件なし
SE.Test	条件なし
BGM.Test	CP98個
Voice.Test	下記の条件を満たすと それぞれサブメニューが出現
	Ruuna 瑠羽奈のエンディングをすべて見る＆CP90個
	Saya 沙夜のエンディングをすべて見る＆CP95個
	Mizuki 瑞希のエンディングをすべて見る＆CP85個
	Siena シーナのエンディングをすべて見る＆CP10個
	Karin かりんのエンディングをすべて見る＆CP80個
	Yume 唯芽のエンディングをすべて見る＆CP15個
	Shizuno 静乃のエンディングをすべて見る＆CP20個
	Mikoto 命のエンディングをすべて見る＆CP30個
	Kanoka 花乃香のエンディングをすべて見る＆CP35個
	Ri・Sa リ・サのエンディングをすべて見る＆CP40個
	Momo 唯芽のエンディングをすべて見る＆CP45個
	TeamMomo 静乃のエンディングをすべて見る＆CP50個
	Nao 命のエンディングをすべて見る＆CP55個
	Eris かりんのエンディングをすべて見る＆CP60個
	Mally シーナのエンディングをすべて見る＆CP65個
	Etc 瑠羽奈、沙夜、瑞希のエンディングをすべて見る＆CP70個
	Effect 花乃香のエンディングをすべて見る＆CP75個
Bonus.Track	CP98個

ヒロイン別、トゥルーエンドへの道!!

ここでは、ヒロイン別にトゥルーエンドへの道のりを、詳細チャートで徹底攻略！ 基本的には、目当てのヒロインに優しい態度となる選択肢を選んで、感情値を上げていけばトゥルーエンドを迎えられる。しかし、ヒロインによっては、ほかの女の子の感情値が関係してくる場合があったり、「IPS」モードに入らないのが正解だったりするなど、難易度はかなり高い。選択ミスのないよう、チャートをよく見て進めていこう。

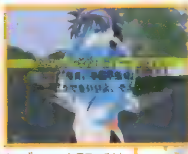
チャートの見方

「ブロック」は、3Dマップにおけるシナリオのブロックナンバーを、「時間」は、そのイベントが起きる時間を、「選択肢」は、そこで選ぶべき選択肢をそれぞれ表す。「※」がついている選択肢は、それ以外の選択肢を選ぶべき選択肢。また、文字の色が赤くなっているものは「IPS選択肢」を表す。なお、時間と選択肢が「－」になっているものは、選ぶべき選択肢がないブロック。

丹雫 瑠羽奈 Nishizuku Ruuna

沙夜のことを忘れるな！

瑠羽奈のトゥルーエンドを見るためには、瑠羽奈だけでなく沙夜の感情値も上げる必要があるので注意が必要だ。逆に、それさえ気をつけていれば、瑠羽奈が喜びそうな選択肢を選んでいくだけで大丈夫。IPSモードにもドンドン入っていこう。なお、瑠羽奈の場合、IPSモードでは「空を飛んで～」など、非現実的な選択肢を選んでくことが正解となる。



◀「空を飛んで学校に行く……とか？」というのは、かなり常識はずれの選択肢。このような非現実的なものを選択していくことが重要。



▶ブロック7Dでは、デートのあとに選ぶ選択肢も難しい。ここでは、沙夜の感情値を上げるために、「確かに～」を選ぶのが正解だ。

攻略チャート

ブロック	時間	選択肢
1A	午前	もちろん、いいよ
1A	午後	[illegible]
1A	午後	瑠羽奈との約束があるから……
1A	放課後	[illegible]
2B	－	
3B	朝	それもそうだな
3B	朝	空を飛んで学校に行く……とか？
3B	昼休み	一緒に食べよう、と誘う
4D	放課後	……待つか
5C	放課後	猫、だな
5C	放課後	コーヒー、だな
5C	放課後	クジラ、だな
5C	放課後	雨も悪くないよ
6D		
7D	昼	パスタだろ！
7D	午後	えへへ……水着かな
7D	午後	し、ししし、試着してくれ
7D	午後	実はちょっと見たい
7D	午後	き　ききききき　きわどいヤツ
7D	夕方	確かに……、他の子のこと、考えてたかもしれない
7D	夕方	なんとなく沙夜のこと
8D	放課後	「危ない！」と声をかける
8D	放課後	瑠羽奈と帰る
8D	放課後	黒い影や触手のこと、話してみよう
9F	－	－
10F	午前	プールに飛び込む！
10F	放課後	ここで別れる
11F	昼	「早く逃げろ！」と瑠羽奈に声をかける
11F	昼	駐輪場のほうだ！
11F	昼	体育館のほうに行く
12F		
13F	朝	……だな。瑠羽奈の言うこと聞いとこう
13F	朝	俺は瑠羽奈のほうがタイプだけどなぁ……
14F	放課後	うん、いいよ
15F	朝	電話する
15F	放課後	気になるよ　早く続き
15F	放課後	よし、まかせとけ！
15F	放課後	やめておく
16F		
17F		
18F		
20F	夜	……信じてみよう
20F	夜	俺のことを好きだから？

璃月 沙夜 Ritsuki Saya

IPSは使っちゃダメ！

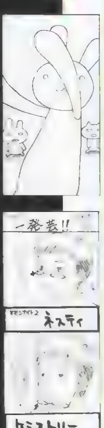
沙夜はIPSモードに入らないことが正解となるため、非常に難易度の高いキャラ。IPSは重要なシステムだが、“出現したから入ればいい”というわけではないので注意しよう。またこのキャラには、2つのトゥルーエンドが存在する。最後の2択のうち「……わかった」を選べばトゥルートゥルー（真トゥルー）エンド、「俺は……～」を選べばトゥルーエンドになる。



◀どちらを選んでもトゥルーエンド。キミの好みはどちらかな？

攻略チャート

ブロック	時間	選択肢
1A	午前	気が進まないな
1A	午前	この水晶、返すよ
1A	午前	これ……返すよ
1A	午後	沙夜の後を追うことにした
1A	放課後	【IPSモードに入らない】
1A	放課後	恋人のお見舞いに行く
1A	放課後	自分が悪かったと謝る
1A	放課後	謝る
1A	放課後	いつまでも待つ
1A	放課後	自分を人質にしてくれと頼む
2A		
3A	朝	【IPSモードに入らない】
4B	－	
5B	昼休み	森のキノコのスパゲッティ
5B	放課後	なんか元気なさそうだ
5B	放課後	恩人なんだ。それだけだよ
5B	放課後	【IPSモードに入らない】
5B	放課後	【IPSモードに入らない】
5B	放課後	チョコミント　タワー
5B	放課後	ふたつ
6B		
7B	昼	昼飯に誘う
7B	午後	やめろっ
7B	夕方	別にいい。行きたくない
8B	午後	※ 体育祭実行委員（以外を選ぶ）
9C		
10C	午前	声をかける
10C	午前	沙夜の水着を見てただけで……
10C	放課後	沙夜に話しかける
11C	朝	好き、なのかな。沙夜のこと
12C	放課後	わかった。渡しとくよ
13C	朝	もういいよ　その話は
13C	昼	……
13C	放課後	帰るんだよ　俺も
13C	放課後	俺にも作ってくれんの？
13C	放課後	※ そのとうり（以外を選ぶ）
14C	昼	うれしいよ。ありがとう
14C	放課後	なんでもない。行こうか
14C	放課後	正直に話す
15C	朝	沙夜に電話をかける
16C		
17C	昼	沙夜も？ 沙夜もそうなのか？
17C	放課後	……ごめん
18C		
19C	夜	……わかった（トゥルートゥルーエンド）
19C	夜	俺は……このままでいいんだ（トゥルーエンド）



まんが／兵庫県 近藤慈さん

春日 瑞希 Kasuga Mizuki

都市研入部が勝利のカギ！

瑞希のトゥルーエンドを見る場合に重要なのが、静乃の誘いを受け都市研究会に入部すること。ここで断ってしまうとトゥルーエンドは見ることができない。また、沙夜が何を言っているのかわからない状況で「笑ってうなずいた」を選ばなければならないなど、正解がわかりづらい選択肢も多いので、チャートをよく見て選択していこう。なお、瑞希にもトゥルーエンドが2つあり、最後の選択肢の選び方で変化する。

攻略チャート

ブロック	時間	選択肢
1A	午前	気が進まない
1A	昼休み	この水晶……大事にするよ
1A	放課後	そう　駅前の古い
1A	放課後	コーヒーのうまい
2A	—	
3A	朝	心の闇も含めて　自分だと思う
3A	昼休み	いや、たぶん説明はつくはずだ
4A		
5A	午前	沙夜にメモを渡す
5A	午前	クラスメイトに運んでもらう
5A	午前	あきらめる
5A	昼休み	中庭でのんびり
6A	昼休み	ま　いいか
6A	放課後	水晶の事を調べていた、と話す
7A	昼	もう少し一緒にいたい、と思った
8A	朝	入ってもいいよ
8A	昼	教室でボーッとするか
8A	放課後	そんなことないよ
9B	昼	瑞希案に賛成
9B	午後	明日から始めないか？
9B	放課後	瑞希がいたから
10B	夜	明日こそ、きちんと話そう
11B	昼	瑞希と話す努力をしてみる
11B	放課後	※どうでもいいよ、もう……（以外を選ぶ）
11B	放課後	追いかける
12B	朝	いや、違う……！
13B		
14B	朝	ついてってもらう
14B	午前	え、もう？
14B	放課後	※はい（以外を選ぶ）
17B	—	
18B		
19B	昼	後を追う
19B	昼	瑞希
20B	朝	笑ってうなずいた
20B	夜	元の世界に戻りたい
20B	夜	戻りたい
20B	夜	瑞希
20B	夜	キスをする　トゥルーエンド1）
20B	夜	好きだと言う（トゥルーエンド2）

折坂 命 Orisaka Mikoto

トレーニングはサボっちゃダメ！

命のトゥルーエンドを見るうえで重要なことは、体育祭のマラソン選手に立候補して、サボらずにトレーニングをすること。あとは、アガリ症の命を支えてあげることが大切。つまり、命をフォローするような選択肢を選んでいけば大丈夫なのだ。ただ、ブロック4Aの「……」など、普通は選ばない選択肢が正解であったり、静乃から都市研究会に誘われても入部してはいけなかったりするので気をつけよう。

攻略チャート

ブロック	時間	選択肢
1A	午前	気が進まない
2A		
3A	朝	心の闇も含めて、自分だと思う
4A	朝	……
4A	朝	身支度を見直して……
4A	昼休み	適当にぶらつく
4A	昼休み	進み出て挨拶する
4A	昼休み	緊張するのは、一生懸命な証拠ですよ
4A	放課後	話しかける
5A	昼休み	体育館に行ってみる
6A	昼休み	取材なんて、冗談じゃない
6A	放課後	少しだけ、待つ
7A	朝	これからデートに行くよ
8A	朝	ちょっと考えさせてくれよ
8A	朝	ふうん、そうなんだ……
8A	昼	図書館でも行ってみる
8A	午後	自分がマラソンに出る
8A	午後	わからない。やれるだけやる
9A	朝	よし、がんばって走るよ
9A	放課後	トレーニングに行こう
9A	放課後	がんばって走る
10A	朝	オッケー！がんばって走るよ
11A	昼	マラソンがあるから……放課後は空いてないんだ
11A	放課後	帰らない
12A	—	
13A		—
14A		

神瞳 かりん Shindou Karin

バッド直行の選択肢に注意！

かりんはブロック18Cが要注意。なぜなら、1つ選択を間違えるだけで、すぐにバッドエンドとなってしまうからだ。とくに仮面の男との対決は、正解がわかりにくいだけに、間違えてバッドエンドへ一直線となる可能性が高い。気をつけよう。また、「わかったよ～」など、主人公の後押しをしてくれる静乃の厚意に甘える選択肢を選ぶことも大切になる。相手が静乃だからといって冷たい態度は禁物なのだ。

攻略チャート

ブロック	時間	選択肢
1A	午前	もちろん、いいよ
1A	午後	瑠羽奈との約束があるから……
2B	朝	名前を聞く
2B	午後	声をかける
3B	朝	それもそうだな
3B	朝	楽しくたって夢には住めないよ
3B	放課後	それでも行く
4C		
5B	朝	関係ねえや、このまま行こう
5B	放課後	ちょっと気になる女の子、ではあるな
6B	放課後	飛び出す
6B	放課後	遠怒の首を締める
7B	午後	やめろっ
7B	夕方	別にいい。行きたくない
8B	午後	※体育祭実行委員（以外を選ぶ）
9C		—
10C	放課後	かりんを追う
10C	放課後	なにも聞かない
11C	朝	※好き、なのかな。沙夜のこと（以外を選ぶ）
12C	昼	行ってみる
12C	昼	話しかける
12C	昼	そうだ。さっき唯芽に会って……
13C	朝	※もういいよ、その話は（以外を選ぶ）
13C	朝	※まいった。なんとかこの場を……（以外を選ぶ）
13C	朝	わ、わかったよ
13C	朝	ハイ
13C	朝	ハイ
13C	午後	……
13C	放課後	わかったよ。行くよ、騎士道部
13C	放課後	いや、今日こそちゃんと話を……
14C	放課後	悪い。俺、ちょっと用事思い出した
14C	放課後	しばらく　待ってみる
14C	放課後	それでも待つ
14C	放課後	好きなんだよ、君のことが
14C	放課後	そんなことないよ
15C	昼	俺、ひとりでか？
16C		
17C	昼	君もそうなのか？かりんちゃん
18C	昼	とにかく外へ。
18C	昼	引き返して　騎士道部へ
18C	午後	手を伸ばし、それをとる
18C	午後	自分の首筋に当てる
18C	午後	本気でやるしか……
19C	朝	わかった。約束する。……戻るよ

矢城 静乃 Yagi Shizuno

いっしょの部活でハートをゲット！

静乃は、トゥルーエンドを見るのが比較的カンタンなキャラだ。静乃に誘われる都市研究会に入部しさえすれば、あとはそれほど難しい選択肢もなく、静乃に優しく接していれば大丈夫。あえて注意点を挙げるとすれば、会話の相手が沙夜である、ブロック3AのIPSモードと、ブロック13Bの「川原に急ぐ」、「……いや、違うと思う」の3つ。それ以外は「静乃案に賛成」など、彼女に甘い選択肢を選べばOKだ。

攻略チャート

ブロック	時間	選択肢
1A	午前	気が進まない
2A	放課後	やってもらうよ、お祓い
2A	放課後	落ち込むなよ、また頼むからさ
3A	朝	心の闇も含めて、自分だと思う
4A		
5A	昼休み	中等部校舎を覗いてみる
5A	昼休み	静乃のほうが好きだよ
6A		
7A	放課後	黙って見送った
8A	朝	入ってもいいよ
8A	放課後	そんなことないよ
9B	昼	静乃案に賛成
9B	午後	放課後、静乃に会いに行くか
10B	午前	静乃が可愛いからだろ
11B		
12B		
13B	昼	川原に急ぐ
13B	昼	……いや、違うと思う
13B	昼	……静乃だ
14B	放課後	静乃が助けてくれたんだな
14B	放課後	わかった。なにがあっても、静乃は俺が守るからな
14B	放課後	静乃に会いにきました
14B	放課後	静乃に会わせてください

シーナ・アリール Siena Areel

瑠羽奈の助けを借りよう！

シーナはかなり難易度の高いキャラ。トゥルーエンドを見るためには瑠羽奈の感情値も上げる必要があるほか、出会うまでが非常に難しく、ブロック5CのIPSで「雨も～」を選択しなければ彼女は登場しないのだ。また、登場したあとも「シーナを見ない～」など、選びにくい選択肢が正解だったりするので要注意。基本的に幻想的な選択をしていけば大丈夫だが、チャートをよく見て、選択ミスのないように。

攻略チャート

ブロック	時間	選択肢
1A	午前	もちろん、いいよ
1A	午後	瑠羽奈との約束があるから……
1A	放課後	確かになにか感じたけど
2B		
3B	朝	それもそうだな
3B	朝	楽しい夢がいいよなぁ
3B	朝	空を飛んで学校に行く……とか？
4D		
5C	放課後	猫、だな
5C	放課後	コーヒー、だな
5C	放課後	クジラ、だな
5C	放課後	雨も悪くないよ
6D	放課後	傘を差し出す
7D	朝	早めに家を出てみよう
7D	午前	声をかけてみる
7D	午前	川が嫌いって……わかる気がする
7D	昼	※パスタだろ！（以外を選ぶ）
7D	午後	※えへへ……水着かな（以外を選ぶ）
7D	午後	※し、ししし、試着してくれ（以外を選ぶ）
7D	午後	確かに……他の子のこと、考えてたかもしれない
7D	夕方	実はシーナって子のことを……
8D		
9E	昼	……怪我とか、してないよなぁ
10E	昼	声をかけてみる……
10E	午後	シーナに殴られた
11E	放課後	ここは素直に裏門から
12E	朝	唯芽をなだめる。
12E	午前	シーナの寂しそうな顔……か？
12E	昼	中庭で探してみよう
13E	朝	シーナを見ないようにする
13E	朝	……わからないけど　そうかもしれない
13E	夜	な　なにしてるの？
13E	夜	そういえば……この先が海だったな
14E	朝	シーナをこのまま行かせる
14E	昼	この泉、好きだな
15E	午後	意を決して中に入る
16E		
17E		—
18E	朝	一応、聞いておくか
18E	昼	シーナのところへ行く
18E	夜	黙っている
20E	午後	そうなんだよ

緋山 花乃香 Hiyama Kanoka

図書館通いが勝利の近道！

花乃香とは図書館で会うことが多いので、移動先を選択するときは図書館を選ぶようにするのが重要だ。また、花乃香は小説家志望なので、トゥルーエンドを見る場合も、そんな花乃香を応援するような選択肢を選んでいこう。なお、難しい選択肢は、ブロック15Aと19Aのメガネをコンタクトに変えたことに対する選択。「似合わない」を選ぶことが正解となる。非常に間違えやすいところだ。

攻略チャート

ブロック	時間	選択肢
1A	午前	気が進まない
2A	昼休み	学校の近くの新しくてきれいなア　ケ　ト
2A		—
3A	朝	心の闇も含めて、自分だと思う
4A		
5A		
6A	昼休み	図書委員が来るまで待つ
6A	昼休み	ちょっと困ってて
6A	昼休み	ま、いいか
7A	午前	たまには小説でも読むか
8A	朝	ちょっと考えさせてくれよ
8A	朝	ふうん、そうなんだ……
8A	昼	図書館でも行ってみるか
9A	昼	言えないかもな
9A	放課後	水晶の話、聞かないと
10A	午前	ジロジロなんか見てないよ
11A	昼	明日になってみないと、わからないな
12A	放課後	小説、がんばれよ
13A	放課後	起こさない
13A	放課後	……がんばれ
14A	午前	お前らしいよ
15A	午後	似合わないな
16A		
18A		
19A	昼	似合わない

美角 唯芽 Misumi Yume

アメとムチの使い分けに注意！

唯芽は、相談にきちんと答えてあげて、彼女に甘い態度の選択肢を選んでいけばいいので、トゥルーエンドを見るのはそれほど難しくはないだろう。ただ、最終日の選択肢だけは、唯芽に厳しく接する選択肢を選ぶ必要がある。また、唯芽シナリオでは、かりんとの2択を迫られることが多い。これは、唯芽とかりんの感情値が同じになるように進めることで、かりんのハッピーエンドが見られるからなのだ。

攻略チャート

ブロック	時間	選択肢
1A	午前	もちろん、いいよ
1A	午後	【IPSモードに入らない】
1A	午後	瑠羽奈と約束があるから……
2B		
3B	朝	それもそうだな
3B	朝	楽しい夢がいいよなぁ
3B	朝	空を飛んで学校に行く……とか？
4D	朝	とにかく助ける
4D	放課後	唯芽の地道な努力が実を結ぶさ
4D	放課後	懲罰は解決にならないよ
4D	放課後	ん……、残念ながらいないよ
4D	放課後	天性のキャラだからねえ……
5C	放課後	犬、だな
5C	放課後	紅茶、だな
5C	放課後	イルカ、だな
5C	放課後	俺も雨は嫌いかな
6C	午後	朝、大変だったな
7C	昼	ねえ、俺になにか用？
8C	朝	わかったよ……
8C	放課後	いいんじゃない
9D	放課後	かわいいからって理由もあるけど
10D	—	
11D	放課後	まずは唯芽を励ましに行こう！
12D		
13D	昼	……だってさ、かりん
14D	放課後	よし、俺も手伝うよ
15D	—	—
16D	午後	ええーい、唯芽のためだ
16D	夜	これから次第かな
17D	朝	唯芽を信じる
18D	朝	笑顔の唯芽の方がいいな
18D	朝	笑顔の方が、唯芽らしいってことだ
19D	朝	なれないな

2つの隠しシナリオを攻略

❶ Ri・Sa.Revenge

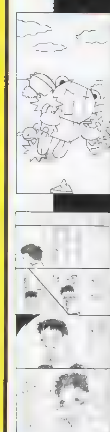
2つの隠しシナリオのうち、1つには、前作『Lの季節』をプレイした人ならおなじみのリ　サが登場！　まずはリ　サシナリオの出現条件「瑠羽奈　トゥルーエンド（シーン3357）＆ノーマルエンド（シーン3356）、沙夜　トゥルーエンド（シーン3156）＆トゥルートゥルーエンド（シーン3154）、瑞希　トゥルーエンド1（シーン3269）＆トゥルーエンド2（シーン3270）、唯芽　トゥルーエンド（シーン3336）＆ノーマルエンド（シーン3337）、以上のエンドを見る」を満たし、そのあと唯芽のトゥルーエンドを見る要領でブロック11Dへ進もう。そこで、「ぬいぐるみが気になる」を選択するとリ　サルートに突入する。なお、リ　サにはグッドとノーマル、2種類のエンドがあり、グッドエンドを見るためには、2択になっている4つの選択肢シーンすべてで正解を選ばないといけない。4カ所とはいえ油断は禁物だ。

攻略チャート

ブロック	時間	選択肢
11D	放課後	まずは唯芽を励ましに行こう！
11D	放課後	これから遊びに行かないか？
11D	放課後	ぬいぐるみが気になる
22D	昼	野菜たっぷりのベジタブルピザを頼む
22D	昼	自分が玄関へ行く
22D	昼	もう風呂場から出る
22D	昼	食事のときまで我慢する

❷ L.Link

この隠しシナリオの出現条件は「リ　サを含めたすべてのキャラの全エンディングを見る」だ。そのため、出現条件を満たすのは非常に厳しい。無事に条件を満たすことができたなら、沙夜のトゥルーエンドを見る要領でブロック19Cへ進もう。すると、これまで2択だったところに「……わかんないよ、俺」という新たな選択肢が出現している。この選択肢を選べば、隠しシナリオに突入だ。なお、この選択肢は、最初からプレイしないと出現しないので要注意。途中からロードしちゃダメなのだ。



まんが／兵庫県　近藤慈さん

PS2 RPG

暴れん坊プリンセス

▶2001年11月29日
▶角川書店／ESP
▶¥6,800
▶MC2(243KB)、[illegible]

クリア後のお楽しみ「スコアアタック」のおまけ集めをポイント攻略!!





◀▲魔物との戦闘に勝利して 素敵なおまけをゲットしよう。

各キャラの設定資料やイラスト、イベントシーンのセリフを変えたパロディコントなど、プレイヤーが喜ぶ「おまけ」が豊富に用意されている『暴れん坊プリンセス』。この攻略では、「おまけ」をすべて集めることができるモード「スコアアタック」での、ハイスコアを狙うポイントを解説＆全おまけリストを公開。キミはすべての「おまけ」を集めることができるかな!?

スコアアタックとは?

スコアアタックは、本編全8章クリア後にプレイ可能となる、戦闘のみをプレイできるモードだ。ここでは、味方のやる気が設定できるほか、ゲーム後半から登場した武器や魔法も最初から使うことが可能。また、戦闘のリプレイデータも再生できる。スコアアタックはゲーム本編のバトルパートと同様、戦い方の評価で獲得したスコアによって、さまざまなおまけが入手可能だ。ゲーム本編で取り逃していたおまけを入手できるだけでなく、このスコアアタックでのみ入手できるおまけも多数用意されている。

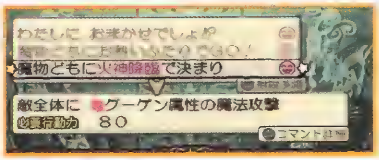
難易度について

ここでは、ノーマル、ハード、スーパーハードの難易度が用意されていて、敵の強さと入手できるおまけが異なってくる。ノーマルでの敵は、本編と同じ強さ＆組み合わせ。ハード、スーパーハードでは敵の行動パターンが変わり、本編とは敵の組み合わせが違う戦闘もある。ノーマルクリアでハードがプレイ可能になり、ハードをクリアしたときのトータルスコアが6000点以上になると、スーパーハードのプレイが可能に。またトータルスコアが8000点以上になると、さらに難易度の高いエクストラハードが出現する。

ハイスコアを狙うための戦いの鉄則

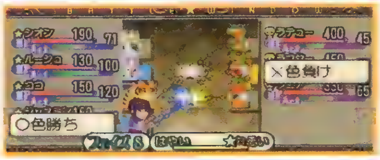
鉄則1◆なるべく少ないターン数で勝利条件を満たそう

戦闘では、行動力がたまることでさまざまな行動が可能になる。しかし、ターンが経過しすぎると、敵の行動力もたまってしまい思わぬ攻撃を受けるし、敵の攻撃に有効な対処ができないと、それまで以上に不利な展開を強いられることになりかねない。また、ターン数が多くなるほど、各キャラの評価が下がる要因になるので、ハイスコアを狙うには、なるべく少ないターン数で敵を倒すことを心がけていこう。行動力を消費しない強力な攻撃などを使えば、敵に連続的なダメージを与えられ、素早く倒すことができるはずだ。



鉄則2◆敵の行動を予測し、「相殺」を積極的に狙おう

敵の攻撃を無効化できる「相殺」。相手の攻撃が強力になるほど、これをうまく使うことが勝利への近道。また、敵の攻撃をどれだけ「相殺」したかによっても各キャラの評価は変化する。敵の行動予測を見ながら、味方が不利になる行動は積極的に「相殺」していこう。そのさい、敵に一方的な攻撃を与えられる「色勝ち」や「圧倒」が狙える行動を選択していけば、より素早く敵を倒すことも可能だ。状況によっては、魔法やアイテムを使って意図的に敵の攻撃属性を変え、味方が「色勝ち」できるようにしてやるといい。



鉄則3◆敵や戦い方によって装備を柔軟に変更しよう

「スコアアタック」では、序盤の敵との戦いでも、ゲーム本編の終盤に登場した装備で戦うことができる。特定の装備パターンだけですべての戦闘を勝ち抜くことはまず不可能なので、敵の種類や難易度を考慮しつつ、各キャラの装備を変更していくことが必要。武器によっては各キャラの直接攻撃に特定の属性を持たせたり、魔力をアップさせたりという効果が得られるものもある。逆に、装備することで特定の能力が下がったりする場合もあるので、得られるメリットを最大限に生かせる戦い方をしよう。そうすれば、無難な装備で戦うよりも、効果的に敵を倒せるはずだ。また、鉄則4の各キャラの好む戦い方ができるように装備を変えることも重要。

鉄則4◆各キャラクターが好む戦い方をしていこう

各キャラの戦闘評価では、戦闘終了までのターン数、全員のやる気の合計、敵への最高ダメージ値、受けたダメージの少なさ、「相殺」の回数という5つの項目をもとにスコアが計算される。また、評価のさい、キャラごとにどの項目を重視するかが違う。つまり、キャラが重視する項目で、スコアが稼げる戦い方をすれば、ハイスコアを狙うことができるのだ。ここではキャラごとに、重視する項目と具体的な戦い方を解説していく。

ココ



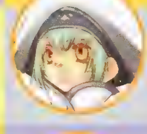
敵への最高ダメージ値を一番重視し、「相殺」の回数と戦闘終了までのターン数に対しての評価も高い。ココを虎に変身させるなどして、1回のダメージが多くなるような攻撃を仕掛けよう。敵の直接攻撃を「圧倒」すれば、「相殺」の回数も稼げ、スコアもアップ。

ルージュ



戦闘終了までのターン数を最も重視。敵への最高ダメージ値と「相殺」の回数への評価も高い。強力な全体魔法で大ダメージを与えて、敵を倒す戦い方をすればスコアが稼げる。「ヨイショ☆」を使い、全体魔法を使用するキャラの行動力をためるサポートをさせよう。

フィル



受けたダメージの少なさを最も重視し、全員のやる気の合計と戦闘終了までのターン数に対する評価も高い。全体魔法など、大ダメージを受ける攻撃は「相殺」を狙おう。また、シオンの「騎士の本分」は、ダメージが軽減できるうえ、キャラのやる気も上げられるのだ。

ジャスミン



全員のやる気の合計を最も重視。「相殺」の回数と受けたダメージの少なさへの評価も高い。提示される行動のなかからそのキャラが望んでいる行動を指示しつつ、積極的に相殺を狙う戦い方をしよう。また、ルージュの「ヨイショ☆」で各キャラのやる気を上げていくのもいい。

アッシュ



「相殺」の回数を最も重視。戦闘終了までのターン数と全員のやる気の合計への評価も高い。「迎撃」や色属性を持たせた直接攻撃で、単体魔法の「相殺」を積極的に狙っていくとスコアが稼げる。また行動力をため、攻撃力のある「こん身の一撃」を使うと敵を素早く倒せるハズ。

全おまけリスト

表の見方 章 本編＆スコアアタックの章数。難 難易度を表す。ゲーム本編はノーマルとなる。スコア＆おまけ内容 各おまけを入手できる得点と内容。

章	難	スコア	おまけ内容
1	ノーマル	100	正義の味方チーム【設定】
		200	半暴走ルージュ【3D】
		250	"る"のカルタ
		300	お忍びルージュ1【設定】
		350	声優の基本【パロディ】
		400	ジャスミン1【設定】
		500	"て"のカルタ
	ハード	520	8才シオン【3D】
		550	実は 中国語!?【設定】
		580	"せ"のカルタ
		610	シオン 関 智一【声優】
		640	お見合いルージュ【設定】
		670	"む"のカルタ
		700	半暴走ルージュ【設定】
	スーパーハード	750	"か"のカルタ
		770	修道服シオン【3D】
		790	"そ"のカルタ
		810	ココ2【設定】
		830	"け"のカルタ
		850	ミスキャスト【パロディ】
2	ノーマル	100	線画、スマイル☆【設定】
		200	正装ルージュ【3D】
		250	お忍びルージュ2【設定】
		300	"え"のカルタ
		350	ヘンリー王1【設定】
		400	お忍びルージュ【3D】
		500	シオンの槍【設定】
	ハード	520	ジャスミン 藤田 淑子【声優】
		550	お見合いルージュ【3D】
		580	ヘンリー王2【設定】
		610	ジブリ礼讃【パロディ】
		640	途中、スマイル☆【設定】
		670	"ま"のカルタ
		700	ヘンリー王【3D】
	スーパーハード	750	8才ルージュ【設定】
		770	ディアナ 冬馬 由美【声優】
		790	"い"のカルタ
		810	大天使召喚の図【設定】
		830	"み"のカルタ
		850	完成、スマイル☆【設定】
3	ノーマル	100	フィル【3D】
		200	正装ルージュ1【設定】
		250	"あ"のカルタ
		300	快傑マスク【設定】
		350	フィル1【設定】
		400	"ね"のカルタ
		500	みんなで 関西弁【パロディ】
	ハード	520	"に"のカルタ
		550	8才アッシュ【3D】
		580	フィル2【設定】
		610	"も"のカルタ
		640	フィル 高山 みなみ【声優】
		670	"は"のカルタ
		700	メイド服シオン【3D】
	スーパーハード	750	"へ"のカルタ
		770	変身ココ2【設定】
		790	"た〟のカルタ
		810	ヘンリー王3【設定】
		830	"な"のカルタ
		850	Dustin & Diana【設定】
4	ノーマル	100	ココ【3D】
		200	"お"のカルタ
		250	変身ココ【3D】
		300	ヘンリーの副業【パロディ】
		350	フィル3【設定】
		400	"ふ"のカルタ
		500	オマケ落書き2【設定】
	ハード	520	勇者ルージュ【3D】
		550	"こ"のカルタ
		580	ライライ【設定】
		610	ココ 大谷 育江【声優】
		640	"う"のカルタ
		670	"き"のカルタ
		700	修道院に潜入【設定】
	スーパーハード	750	ジャスミン3【設定】
		770	"く"のカルタ
		790	ジャスミンの双剣【設定】
		810	"ろ"のカルタ
		830	修道服ココ【3D】
		850	"ゐ"のカルタ
5	ノーマル	100	8才アッシュ【設定】
		200	アイドルへの道【パロディ】
		250	"ち"のカルタ
		300	ジャスミン【3D】
		350	正装ルージュ2【設定】
		400	"ぬ"のカルタ
		500	線画、再会【設定】
	ハード	520	ライライソード3【設定】
		550	くつろぐジャスミン【3D】
		580	ヘンリー 江原 正士【声優】
		610	ココ1【設定】
		640	8才ルージュ【3D】
		670	僧院時代のふたり【設定】
		700	途中、再会【設定】
	スーパーハード	750	シオン1【設定】
		770	お見合いシオン【3D】
		790	フィルの杖【設定】
		810	完成、再会【設定】
		830	"の"のカルタ
		850	4時のスタジオ【パロディ】
6	ノーマル	100	ライライソード1【設定】
		200	"ゆ"のカルタ
		250	アッシュ【3D】
		300	"わ"のカルタ
		350	アッシュ1【設定】
		400	"ひ"のカルタ
		500	オマケ落書き1【設定】
	ハード	520	大魔王アッシュ【3D】
		550	シオン2【設定】
		580	アッシュ 小杉 十郎太【声優】
		610	若き日のヘンリー【3D】
		640	ココ3【設定】
		670	"や"のカルタ
		700	本番前日【パロディ】
	スーパーハード	750	ディアナ女王【3D】
		770	アッシュ2【設定】
		790	"す"のカルタ
		810	アッシュの大剣【設定】
		830	"よ"のカルタ
		850	SDルージュ【設定】
7	ノーマル	100	シオン【3D】
		200	"め"のカルタ
		250	ライライソード2【設定】
		300	"し"のカルタ
		350	無償の愛【設定】
		400	"ら"のカルタ
		500	真夏の妖精♥【3D】
	ハード	520	"り"のカルタ
		550	8才シオン【設定】
		580	快傑マスク【3D】
		610	"と"のカルタ
		640	ジャスミン2【設定】
		670	"ゑ"のカルタ
		700	ネグリジェ♥【3D】
	スーパーハード	750	"つ"のカルタ
		770	ライライ 永井 一郎【声優】
		790	"ほ"のカルタ
		810	修道服ジャスミン【3D】
		830	"れ"のカルタ
		850	大天使【設定】
8	ノーマル	100	真の暴走ルージュ【3D】
		200	"さ"のカルタ
		250	真の暴走ルージュ【設定】
		300	ダニーズへ ようこそ!【パロディ】
		350	ディアナ女王【設定】
		400	囚われのシオン姫【3D】
		500	線画、七変化!【設定】
	ハード	520	"ん"のカルタ
		550	ネグリジェ♥【設定】
		580	変身ココ1【設定】
		610	"を"のカルタ
		640	途中、七変化!【設定】
		670	パック中のふたり【設定】
		700	裏切り者【パロディ】
	スーパーハード	750	ライライ【3D】
		770	ルージュの剣【設定】
		790	修道服ルージュ【3D】
		810	ルージュ 三石 琴乃【声優】
		830	完成、七変化!【設定】
		850	CHARGE!【設定】



まんが／栃木県 ぐなぐなさん

PS2 STG

ACE COMBAT 04 shattered skies

▶2001年9月13日
▶ナムコ
▶¥6,800
▶MC2(90KB)、HDD、2人プレイ可

目指せエースパイロット！ ゲームをやり込むときに役立つ情報をお届け!!

美しいグラフィックのもと、迫力満点のドッグファイトが楽しめる3D・STG『ACE COMBAT 04（以下：AC04）』。今回は、ゲーム中に用意された隠し要素を、すべて公開する。より深く『AC04』の魅力を味わいたい人は、ぜひチェックしておこう。なお、以下の攻略では、「NEW GAME」または「CONTINUE（SP.CONTINUE）」でプレイできるモードを「メインモード」と呼ぶことにする。

CHECK 最初から使えるちょっとした隠し機能を紹介

リプレイ画面で、6種類あるカメラアングルのなかから、左から4番目（または5番目）のアングルを選択。その後、右スティックを操作すると、リプレイ画面の視点を動かすことができる。また、ミッションクリア後のデブリーフィング画面で、□ボタンを押し続けると、戦績を示す表や文字の表示を消すことも可能だ。同じようにR1ボタンを押し続けると、自機、僚機、敵機の行動を表す矢印を、素早く動かすことができる。さらに、プレイ中にポーズメニューを開いてから、△、□、×、R1、R2ボタンのすべてを押しながら○ボタンで「RETURN TO GAME」を選択してみよう。このコマンド入力後は、通常のミサイルと特殊兵装の切り替えを行う操作が、✚キーの左だけで行えるようになる。



▶リプレイ画面で視点を操作、アングルを変えるだけで雰囲気も一新され、鑑賞する楽しみも増す。

特定の条件を満たして使えるようになる隠し要素を総チェック!!

特定の条件をクリアすることで出現する隠し要素には、ミッション攻略に役立つものから、思わず笑ってしまうようなオマケ要素まで、さまざまなものが用意されている。ここでは各要素の内容に加え、出現条件も紹介しているので注目！ これらの情報を参考にして、すべての隠し要素を出現させ、より快適な環境で『AC04』を楽しもう。

1◆「SP.CONTINUE」で2周目を開始

メニュー画面の「SP.CONTINUE」を選んでゲームをコンティニューすると、2周目以降をミッション1からプレイできる。なお、2周目に入っても、1周目で獲得した戦闘機や特殊兵装、報酬をそのまま引き継いでプレイできる。

出現条件　「メインモード」を1回クリアすると、メニュー画面に追加される。

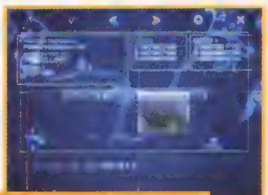
2◆2つの隠し難易度

下の条件を満たすと、難易度設定に新しい項目が追加される。「EXPERT」は、「HARD（初期状態で一番難しい設定）」よりも難しい戦闘が楽しめる。また、「EXPERT」クリア後に出現する「ACE」の難易度は、さらに高く設定されている。

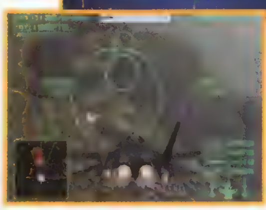
出現条件　難易度設定をHARDにして、「メインモード」をクリアする。

3◆「フリーミッション」モード

「フリーミッション」では、「メインモード」に登場した任意のミッションを、好きな難易度に設定して遊ぶことができる。使用する自機や特殊兵装は、「メインモード」で入手している範囲で自由に選択できる。また「フリーミッション」モード以外にも、敵が出現しない状態で任意のミッションをプレイできる「フリーフライト」や、用意された5つのステージのなかで、スコアやタイムを競う「トライアルミッション」モードなども用意されている。なお「トライアルミッション」で選択できるステージは、すべてこのモードのオリジナルのもの。最初は1つのステージしか選べないが、一番下の出現条件（すべてのステージでランキング3位の記録を超える～）を満たすことで、新たなステージが追加される。



▶「フリーミッション」でミッション選択。ここでは過去の最高記録も確認できるのだ。



◀「トライアルミッション」モードのステージ4。タイムアタックに挑戦できる。

出現条件　「メインモード」を1回クリアすると「フリーミッション」モードが出現。

出現条件　すべてのステージでランキング3位の記録を超えると新ステージが出現。

4◆「VS」モードの隠しステージ

「VS」モードでは、初期状態だと5ステージしか用意されていないが、条件を満たすと、さらに3つのステージが追加される。隠しステージはすべて難易度が高く、通常のステージでは物足りなく感じていた人にオススメ。

出現条件　「メインモード」を1回クリアすると、「VS」モードのなかに追加される。

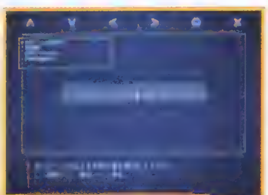
5◆HUDの表示を消す

出現条件を満たしたあと、ゲーム中にポーズメニューを呼び出すと、「HUD」の項目を選択できる。ここで設定をOFFにすると、ロックオンマーカーを含むゲーム中のHUD（計器）をすべてカットした状態でプレイできる。

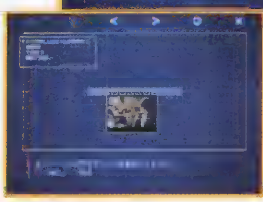
出現条件　「メインモード」を1回クリアするとポーズメニューのなかに追加される。

6◆デモや音楽に関係した便利な機能

タイトル画面が表示されてから一定時間が経過すると、デモが始まる。初期状態では、F−22Aの飛行シーンが映し出されるが、下の出現条件をクリアしていると、プレイヤーが最後に使用した機体（プレイモードはどれでも有効）に差し替わった状態のデモがスタートする。また、メニュー画面から「OPTION」に進むことにより、①「ミュージックプレイヤー」、②「シーンビュワー」、③「インタールード」（「スクリーンセッティング」のなかにある）の3つが選択可能になる。①の項目は「メインモード」のBGMで流れていた全36曲から、好きな曲目を選んで聴くことができる。②の項目は、「メインモード」で見たサイドストーリーのデモを、オープニングからエンディングまでの全12シーンごとに自由に鑑賞することが可能だ。また③の項目にある設定を「OFF」にすると、「メインモード」をプレイしたときのサイドストーリーのデモを自動的にスキップすることができる。



▶この「ミュージックプレイヤー」モード。好きな曲目に耳を傾けてみよう。



◀②の「シーンビュワー」モード。各シーンを順番に続けて見られるのが嬉しい。

出現条件　すべて「メインモード」を1回クリアすれば、使用できるようになる。

7◆機体カラーの入手方法をチェックしよう！

『AC04』には、最初から所持しているF−4Eを含めて、全21機体が登場する。それぞれの機体には通常カラー、敵機カラー、スペシャルカラーという3種類のバージョンがある。ここでは、それぞれの機体（カラー別）がハンガーに登録される条件を解説するので、参照してほしい。なお、各機体は、「メインモード」のハンガーに登録後、クレジットを貯めて購入すれば獲得したことになる。一度獲得した機体は、「フリーミッション」モードや「VS」モードでも使用可能だ。

●通常カラーを入手

通常カラーの機体は、「メインモード」で特定のミッションをクリアすると、ハンガーに登録される（ただし、F−4EとX−02Aだけは例外。詳しいことは下の表でチェック）。どの機体が、どのミッションをクリアした時点でハンガーに登録されるかは、下の表の「通常カラー」の欄にまとめておいたので参照してほしい。なお、各機体の特殊兵装は、通常カラーの機体と同時にハンガーに登録される。

●敵機カラーを入手

「SP CONTINUE」で、難易度設定を「NORMAL」以上にしてゲームを続けよう。そして、特定のミッションをランクA以上の成績でクリアすると、そのミッションに対応した敵機カラーの機体がハンガーに登録される（ただし、F−4E、SU−37、X−02Aは例外）。どの機体が、どのミッションをクリアした時点でハンガーに登録されるかは、表の「敵機カラー」の欄にまとめておいたので、そちらを参考に。

●スペシャルカラーを入手

同じように「SP. CONTINUE」で、難易度設定を「NORMAL」以上にしてゲームを続けると、各ミッションにネームド機体（ある程度接近しないと姿を現さない機体）が出現する。この機体を撃墜してミッションをクリアすると、対応するスペシャルカラーの機体がハンガーに登録される（F−4E、SU−37、X−02Aは例外）。各ネームド機体が登場するミッションについては、表の「スペシャルカラー」の欄で確認しよう。

戦闘機入手条件早見表

機体の名前	通常カラー	敵機カラー	スペシャルカラー
F−4E	※1		
F−5E	ミッション1	ミッション1	ミッション1（1次攻撃）
F−16C	ミッション3	ミッション2	ミッション3（1次攻撃）
A−10A	ミッション5	ミッション3	ミッション2（1次攻撃）
MIR−2000	ミッション5	ミッション4	ミッション4（1次攻撃）
F−14A	ミッション6	ミッション5	ミッション6（1次攻撃）
TND−IDS	ミッション6	ミッション6	ミッション7（1次攻撃）
F／A−18C	ミッション6	ミッション7	ミッション8（1次攻撃）
MIG−29A	ミッション8	ミッション9	ミッション5（1次攻撃）
F−15C	ミッション8	ミッション8	ミッション9（1次攻撃）
R−M01	ミッション10	ミッション12	ミッション10（1次攻撃）
EF−2000	ミッション10	ミッション11	ミッション15（1次攻撃）
F−117A	ミッション10	ミッション10	ミッション16（1次攻撃）
F−2A	ミッション12	ミッション14	ミッション12（1次攻撃）
F−15E	ミッション12	ミッション13	ミッション13（2次攻撃）
SU−35	ミッション15	ミッション15	ミッション11（1次攻撃）
F−22A	ミッション16	ミッション16	ミッション14（1次攻撃）
F−15 ACTIVE	ミッション16	ミッション17	ミッション17（1次攻撃）
S−37A	ミッション17	ミッション18	ミッション18（1次攻撃）
SU−37	ミッション16	※2	
X−02A	※3		

●入手方法が特殊な戦闘機

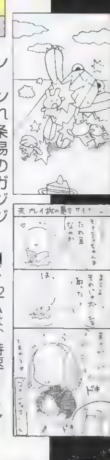
F-4E（※1）　通常カラーは最初から所持している。なお、通常カラーのF−4Eに限ってのみ、ハンガーで売却することはできない。敵機カラーとスペシャルカラーのF−4Eは、「メインモード」を難易度設定NORMAL以上で一度クリアしてから、「SP CONTINUE」でゲームを続けると、自動的にハンガーに登録される。ちなみに、どの機体でも、通常カラー、敵機カラー、スペシャルカラーそれぞれの違いは見た目だけで、性能差はない。

SU-37（※2）　SU−37とX−02A以外の敵機カラーの機体（19機）すべてをハンガーに登録させると、敵機カラーのSU−37が登録される。なお、SU−37とX−02A以外の敵機カラーの機体を〝購入しているかどうか〟は登録条件に影響しないので、間違えないようにしよう。また、スペシャルカラーのSU−37も、同じようにSU−37とX−02A以外のスペシャルカラーの機体をハンガーに登録させれば、購入可能になる。

X-02A（※3）　通常カラーのX−02Aは、「メインモード」を難易度設定「NORMAL」以上でプレイし、全ミッションでランクSを獲得するとハンガーに登録される。また、難易度「HARD」以上で一定の条件を満たせば、敵機カラーのX−02Aが、難易度「EXPERT」以上ならスペシャルカラーのX−02Aが、次のメインゲーム開始時にハンガーに登録される。機体価格は1,414,000クレジット（スペシャルカラーのみ1,838,000クレジット）と高額だが、頑張って獲得しよう！



◀X−02Aは、時速380マイルを境に、翼の形が自動変形する。そのカッコよさたるや、戦闘機マニア必見なのだ。



まんが／千葉県　海野幸さん

PS2 A・RPG

エヴァーグレイス2

▶2001年8月2日
▶フロム・ソフトウェア
▶¥6,800
▶MC2(100KB)

隠し要素から強力な武器&PAまで貴重な情報を一挙に公開!!

本作は多彩なアイテムを装備することでキャラを強化していくアクションRPGだ。ここで、まず強力な隠し武器・ムーンライトソードをはじめ、コロシアムやコーディネイトなどの冒険に役立つ情報を公開。さらに、オススメの装備品&パルミラアクション(以下PA)も一挙に紹介していく。プレイするうえで欠かせない情報を満載しているので、お見逃しなく!



▲自分なりの装備品を身につけ、冒険を楽しめるのがこのシリーズの魅力。さまざまなコーディネイトを楽しんでみよう。

本作をより楽しむためのマル秘情報を掲載!!

本作には、入手することが難しいレアな装備品や2周目であるEXTRA GAMEなど、さまざまな隠し要素が用意されている。そこでここでは、まず重要な4つの隠し要素をピックアップ。次に、冒険に役立つ3つの情報を紹介していくのでお見逃しなく!



◀プレイの前にぜひチェックしておこう。

4大隠し要素をチェック

1 前作のデータがあると ストルタンキルトを購入可能

前作のデータ(クリアしていなくても可)が入っているMC2を差してプレイすると、ショップでストルタンキルトが購入できるようになる。装備するとパーティの体力が大きく上昇するので、序盤で購入すれば冒険がかなり楽になることは間違いない。やや高価なので、購入する際はきのこを使って半額にしておこう。

2 イラストギャラリーが出現する

全装備品をそろえると、イラストを鑑賞できるギャラリーが出現する。キャラデザインを担当した、菅原健氏の美麗イラストは必見!

3 ムーンライトソードと ソニックウェーブの入手方法

コロシアム最終戦(全コロシアムをクリアしていると第6戦後に出現)に勝利すると、最強の武器 ムーンライトソードを入手できる。また、ムーンライトソード専用のアクセサリー月智のかけらは、2周目のコロシアム最終戦で入手できる。この2つを装備すると強力なPAであるソニックウェーブを使用できるのだ。

4 EXTRA GAMEをプレイすると…

本編を1度クリアすると、2周目であるEXTRA GAMEをプレイすることができる。このモードでは、キャラごとの装備制限がなくなる、同じコロシアムに何度でも挑戦できるなど、より自由度の高いプレイが楽しめる。また、1周目よりも敵が強くなっているので、やりごたえ十分なのもうれしい点だ。

冒険に役立つおトク情報

1 コロシアムについて

レアな装備品が入手できるコロシアムは、全7戦ある。ただし、最終戦に関してはそれまでの6戦すべてをクリアしていないと出現しないのだ。新しいセーブポイントを見つけたらまずはコロシアムに挑戦できるか確認しよう。敵は通常時より強力なので装備品の強化を忘れずに。

2 コーディネイトマスターになる方法

店主から贈られる最大の称号「コーディネイトマスター」。この称号を得るには、コロシアムの景品である3種の装備品(ネコ伯爵、伯爵スーツ、ネコスリッパ)を装備すればOKだ。この称号を得るとショップの値引率が25%になるので、装備品を買うのが楽になる。

3 パルミラビィの倒し方

パルミラビィは、倒すと装備品を大幅に強化できる赤パルミラ片を落とす。この敵は、木や箱などのマップ上のさまざまな場所を攻撃すると出現する。動きが素早いので、出現後は近づいてきたところを攻撃範囲の広いPAで倒そう。攻撃を食らうとPAを封印されるので要注意。

序盤~終盤までの使える武器&防具を厳選公開!!

ここでは、序盤、中盤、終盤ごとに、購入 強化しておきたい武器&防具を紹介。強化のポイントとしては、戦う敵にあわせた属性(炎の属性の敵なら武器は凍属性、防具は炎属性)を持つ装備品を強化すること。基本的には、武器は無属性のものを選んで攻撃力を強化。属性のあるものならその属性も強化すると威力が大きくアップする。防具は防御力のみを強化して、敵の属性にあわせて変えていこう。なお、ユテラルドは凍属性、フィルナは雷属性を苦手とし、リヤナは苦手とする属性がない。ユテラルドとフィルナについては、苦手とする属性を強化しておくといい。もちろん、下で紹介している以外にもさまざまな装備品があるので、自分の好みでいろいろと装備 強化してみてもいいだろう。

表の見方

●種類 装備品の種類●入手時期 装備品を入手できる時期を序盤、中盤、終盤の3つに分けたもの●名称 装備品の名称●ユ ユテラルド/リ リヤナ/フィ フィルナ●属性 強は得意とする属性、弱は苦手とする属性●備考 装備品に対する特記事項

武器 各属性ごとに最強の武器をピックアップ!

武器は基本的に、敵の属性に左右されない無属性のものがオススメだ。ただし、ボス戦だけはボスが苦手とする属性の武器を大幅に強化し、一気にダメージを与える戦法をとろう。槍は左スティックを入れた攻撃にクリティカル効果が、斧は敵のガードを弾くガードブレイク効果があるが、一番使えるのは攻撃後のスキが小さい刀系の武器だ。また、パーティ内の1人に攻撃時に敵の体力を吸収する武器を装備させておくと、回復アイテムを節約できる。以上の点をふまえたうえで、序盤から終盤までの間に入手しておきたい武器を紹介。これらを参考に、常に全員が装備できるような武器を大幅に強化して持っておければベストだ。

入手しておきたいオススメ武器リスト

入手時期	名称	装備可能キャラ ユ	リ	フィ	属性(強)	属性(弱)	備考
序盤	ティールブレード	○	○	○	なし	なし	物理攻撃力がそこそこ高く攻撃時のスキが小さい
序盤	ブラディエブレード	−	○	○	炎	凍	炎属性の敵に強く、物理攻撃力がそこそこ高い
序盤	アルテルスター	○	○	−	樹	雷	装備すると、SG(体力)を回復する効果がある
中盤	ラノララク	○	○	○	雷	樹	攻撃時に敵の体力を吸収し、パーティのSGを回復する
終盤	グランバルディ	○	○	○	なし	なし	物理攻撃力が高くスキも小さい
終盤	ラジェンフォージ	−	○	−	なし	なし	槍系の武器で物理攻撃力が高く、リーチが長い。クリティカル効果もある
終盤	ムーンライトソード	○	○	○	樹	雷	高い物理攻撃力を持つ。コロシアムの最終戦で入手可能

防具 SP値&防御力の高いものを選ぶべし

防具は、パーティの体力を上げるSP値と、物理攻撃に対する防御力が高いものを選ぶことが基本。終盤では体力を自動的に回復できるものをメインに選ぼう。強化は、各パラメータの上昇値が高い鎧から最優先で行うこと。武器に比べて強化できる項目が多いが、物理防御力さえ強化しておけば問題ないだろう。兜 具足 お笑い系装備は、パーティの体力にはあまり影響しないので、敵にあわせて変えていけば強化しなくてもかまわない。ただし、コロシアム1戦目で入手できる光輪の守りは、お笑い系装備だが序盤で入手できる防具のなかでも、とくにSP値が高い。見た目さえ気にならなければ、ぜひ装備しておこう。

入手しておきたい防具リスト

種類	入手時期	名称	装備可能キャラ ユ	リ	フィ	属性(強)	属性(弱)	備考
兜	序盤	光輪の守り	○	○	○	雷	雷以外	お笑い系装備だが、SPが高い。コロシアムの第1戦で入手可能
	中盤	アルテルフェイス	○	○	○	なし	なし	呪術攻撃にやや弱いが、時間とともにSGを回復させる
	終盤	バハリヘルム	○	○	○	なし	なし	SP値と物理防御力が高いが呪術攻撃に弱い
鎧	序盤	プレミールキルト	○	○	○	なし	なし	呪術攻撃に弱いが、状態変化攻撃にはとても強い
	序盤	ストルタンキルト	○	−	−	炎	なし	SP値が高い。前作のデータがあればショップで購入できる
	中盤	アルテルスーツ	○	○	○	なし	なし	呪術攻撃にやや弱いが、時間とともにSGを回復させる
	終盤	ガルダンガーター	○	○	○	なし	炎以外	SP値と物理防御力がとても高い
具足	序盤	スパイルパッド	○	○	○	樹	雷	時間とともにSGを回復させる。樹属性の攻撃に強い
	中盤	アルテルブーツ	○	○	○	なし	なし	呪術攻撃にやや弱いが、時間とともにSGを回復させる
	終盤	シサーズパッド	○	○	○	なし	なし	SP値と物理防御力が高いが呪術攻撃に弱い

オススメPA&連係攻撃

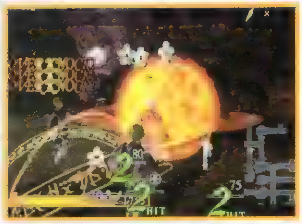
必殺技的な存在であるPAと、それを連続して繰り出すことで成立する連係攻撃は、戦闘時だけでなく、パルミラ片稼ぎにも非常に有効だ。そこで、ここでは連係攻撃や威力の高いPAを厳選して紹介しておくので存分に活用していこう。最終ボスとの戦いでは、普段はあまり使わない遠距離攻撃が可能な魔法系のPAが必要となる。ザコ戦で効果を発揮する接近戦用のPAだけでなく、遠距離戦用のPAのグレードも、忘れずに上げておこう。

表の見方

●名称 PAの名称●アクセサリー名 そのPAを発動することができるアクセサリーの名称●入手場所/備考 アクセサリーを入手できる場所とPAに関する特記事項

◆マスターしておきたい強力な連係攻撃!

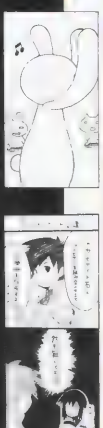
PAの連係攻撃で最も使いやすいのは、最初から使える3つのPA(発動順はユテラルドの飛翔撃→リヤナの召炎撃→フィルナのアイスレイド)だ。ちなみに、飛翔撃で敵を浮かせてから、やや時間をずらして召炎撃を出すのがこの連係のコツ。3人の立ち位置などでタイミングは微妙に変わってくるので、序盤のうちに使いこなせるようにしておきたい。ほかには、巨大な爆風を出すフレアレイドや、次のPAにつなげやすい両断撃がオススメ。とくに、両断撃は威力も高く扱いやすいので、ボス戦でもかなり役立つ。ほかのPAとも組み合わせられるので、自分なりの連係攻撃を作る際に最適のPAとなるだろう。なお、終盤の「忘れられた谷」で入手できる4つのPAは、グレードを上げておくと最終ボスの「実の水晶」と戦うときに役立つ。ソニックウェーブは2周目で試してみよう。



▶フレアレイドは、爆風が敵に何度も当たるため、ヒット数を稼げる。幅の狭い場所で使うと効果的だ。

電撃オススメPA一覧

名称	アクセサリー名 入手場所/備考
飛翔撃	飛翔の証 ユテラルドの初期装備/上昇しながら敵を打ち上げる
召炎撃	召炎の輪 リヤナの初期装備/炎をまとって突進する
アイスレイド	凍結ブレスレット フィルナの初期装備/氷の塊を飛ばす
フレアレイド	爆炎の飾り 「試練の洞窟」の宝箱から入手/火の玉を飛ばす
両断撃	断裂ブレスレット ショップで購入(2200アイン)/衝撃波を出し連係につなげやすい
召凍撃	召凍の連石 「忘れられた谷」の宝箱から入手/氷柱を出す
サンダースフィア	閃雷の守り 「忘れられた谷」の宝箱から入手/雷の球を飛ばす
エリアルブレイ	樹喚の証 「忘れられた谷」の宝箱から入手/前方に樹の枝を生やす
バーンブレイズ	昇焔の守り 「忘れられた谷」の宝箱から入手/火柱を噴き上げる
ソニックウェーブ	月智のかけら ムーンライトソード専用PA/2周目のコロシアム最終戦で入手可能



まんが/岐阜県 宮田あづみさん

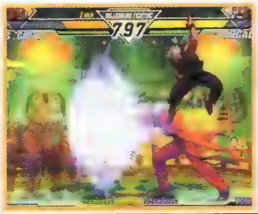
PS2 FTG

CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

▶2001年9月13日
▶カプコン
▶¥6,800（モデム同梱版¥9,800）
▶MC2（110KB）、2人プレイ可

『カプエス2』の6つの隠し要素を総まとめしてお届け！

ＰＳ２初の本格派格闘アクションとして登場した本作。高品質の動きとグラフィック、ＨＤＤ対応による高速の読み込みなど、まさにアーケードとまったく同じクオリティを誇る本作。今回は、そんなＰＳ２版『カプエス２』に用意されている隠しモードや隠しキャラクターなど、６つのオマケをまとめて大紹介！　まだ知らなかったキミは、押し入れにしまい込む前にぜひ試してみよう。


◀隠された要素をすべてオープンさせ、『カプエス２』をすみずみまで遊び尽くせ。

SECRET1 ▶BOSSバトル
強いヤツらとの連続バトル！

出現条件
アーケードモードで神人豪鬼とG.ルガールの両方を倒す（コンティニュー可）
使用方法
メインメニューで「ARCADE MODE」にカーソルを合わせて□ボタンと△ボタンを押しながらスタート

「BOSSバトル」は、殺意の波動に目覚めたリュウ、ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ、ベガ、ギース、豪鬼、ルガール、神人豪鬼、G　ルガールといった8人のBOSS（クラス）のキャラから、ランダムで選ばれた5人との戦いを連続で楽しめる特殊なCOM戦だ。ただし、5人目に登場するのは必ず神人豪鬼かG　ルガールのどちらかになり、2人が同時に出現することはない。また、アーケードモードならどの試合形式でも「BOSSバトル」は可能だが、3on3マッチを選んだときのみ、ボスキャラ+ランダム2体のチームとの戦うことになる（レシオマッチなら一本取れば勝利、シングルマッチなら2本先取）。ちなみに、どの形式でもコンティニューは不可だ。


▼この画面で　□＋△ボタンを押しながら決定すればＯＫだ。


▲相手は　完全にランダムで出現する。運の要素も多少あり？

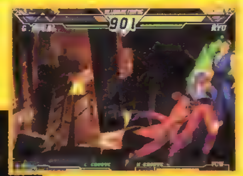
ワンポイント攻略法

オススメはレシオマッチ。1人のキャラをレシオ4にして挑むのが、一番効率がいい。敵はBOSS戦時のアルゴリズムで戦ってくる（＝強い）ので、一瞬のスキをついてしゃがみ弱キックからスーパーコンボ（以下スパコン）などの連続技が狙えるキャラを選ぼう。


◀グルーヴは、空中ガードとゲージ効率の関係からCがオススメ。

SECRET2 ▶隠しキャラクター
COMの“あの”強さをキミの手で!?

最終BOSSとして登場する神人豪鬼＆G.ルガールだが、じつは彼らはプレイヤーキャラとして使用することが可能。その条件は簡単で、使用したいキャラをCOM戦で倒すこと（試合形式問わず、コンティニュー可）。そうすれば、次回プレイより彼らがキャラ選択画面に現れるようになる。ここで、その必殺技コマンドと、簡単なキャラ性能解説をお届けしよう。



▲G.ルガールは移動投げなどの便利な技を多数持つ、強力なキャラ。
◀クセの強さがネックの、神人豪鬼。使いこなすにはかなりの修行が必要!?

■神人豪鬼

COM戦では鬼神のごとき強さだったが、自分で使ってみるとイマイチ。なにより、防御力が全キャラ中最低なため、レシオ4でも、1回連続技を食らっただけでもう瀕死。基本は豪鬼なので、移動の速さで相手をかく乱しつつ、しゃがみ弱キックからの連続技を狙おう。また、新技の禊は、相手の飛び道具に合わせるように使うといい。

必殺コマンドリスト

区分	技名	コマンド
必殺技	豪波動拳	⬇⬊➡+P
必殺技	斬空波動拳	空中で⬇⬊➡+P
必殺技	灼熱波動拳	➡⬊⬇⬋⬅+P
必殺技	豪昇龍拳	➡⬇⬊+P
必殺技	竜巻斬空脚	⬇⬋⬅+K（空中可）
必殺技	天魔朱裂刀	⬇⬇+PPP or KKK
必殺技	阿修羅閃空	➡⬇⬊ or ⬅⬇⬋ +PPP or KKK
スパコン	滅殺豪波動	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+P
スパコン	滅殺豪昇龍	⬇⬊➡⬇⬊+P
スパコン	天魔豪斬空	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+P
スパコン	瞬獄殺※1	弱P、弱P、➡、弱K、強P
スパコン	禊（みそぎ）※1	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+K

■G.ルガール

こちらは神人豪鬼と違い、純粋なルガールの強化版。威力が大きく、無敵時間のある強ジェノサイドカッターを対空に、跳ばせて落とす戦い方をすれば、かなり強い。また、出るまでは遅いが、ルガールエクスキュージョンは移動投げなので、相手の虚をつきやすい。そのうえ、決まればジェノサイド　ヘブンで追撃することもできる。

必殺コマンドリスト

区分	技名	コマンド
必殺技	烈風拳	⬇⬊➡+P
必殺技	カイザーウェイブ	➡⬅⬋⬇⬊➡+P（ため可）
必殺技	ジェノサイドカッター	➡⬇⬊+K
必殺技	ゴッドプレス	➡⬊⬇⬋⬅+P
必殺技	ダークバリヤー	⬅⬋⬇⬊➡+K
必殺技	ダークスマッシュ	空中で⬇⬊➡+P
必殺技	ルガールエクスキュージョン	➡⬊⬇⬋⬅+K
必殺技	ゴッドレーン	➡⬇⬊ or ⬅⬇⬋ +PPP or KKK
スパコン	ギガンテックプレッシャー	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+P
スパコン	ジェノサイド・ヘブン	⬇⬊➡⬇⬊➡+K
スパコン	ラストジャッジメント※1	弱P、弱P、➡、弱K、強P
スパコン	G・エンド※1	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+P

SECRET3 ▶乱入キャラクター
COM戦に乱入してくるキャラの出現条件

アーケードモードは、通常5回（5戦目が決勝となる）のCOM戦を勝ち抜けばゲームクリア。ただし、一定の条件を満たせば、4戦目＆決勝戦のあとに各1キャラずつ乱入してくる場合がある。乱入してくる可能性があるのは、4戦目後がベガかギース、決勝戦後が豪鬼、ルガール、神人豪鬼、G.ルガールの合計6キャラクターだ。肝心の乱入条件は、右下の表のようにそれまでの戦い方が大きな要因となる。なお、表内にある「ファーストアタック」は、そのラウンドで最初にダメージを与えること、「～フィニッシュ」は、スパコンor超必殺技で勝負を決めること、「ファイネストK.O.」は、相手のスパコン（超必殺技）に対してカウンター勝ちor相手の必殺技に対してLv.3スパコン（MAX超必殺技）でカウンター勝ちすることを意味している。また、ベガとギース、（神人）豪鬼と（G.）ルガールのどちらが登場するかは基本的にランダムだが、じつはこちらも試合中の行動によって任意に選ぶことができる。そのカギを握るのは、意外なことに“挑発”。右の表にまとめたとおり、試合中に挑発をした回数で乱入キャラは決定する（※2）苦手キャラと戦いたくないときや、隠しプレイヤーキャラを獲得したいときなどは、試してみるのも一興だろう。

挑発回数	乱入キャラ
1、5、9～	ベガ＆（神人）豪鬼
2、6、10～	ギース＆（神人）豪鬼
3、7、11～	ベガ＆（G.）ルガール
4、8、12～	ギース＆（G.）ルガール

ベガ／ギース	豪鬼／ルガール	神人豪鬼／G.ルガール
COM戦4戦目終了時までに ①タイムオーバーにならない（勝敗関係なし） ②ファーストアタックをCOMに6回以上取られない ③スパコン（またはオリコンか超必殺技）フィニッシュorファイネストK.O.をCOMに3回以上取られない ※①～③のすべてを満たすと5戦目に乱入	決勝戦終了時までに ①GP1000以上 ②スパコン（またはオリコンか超必殺技）フィニッシュorファイネストK.O.を4回以上決める ③COM戦でベガ、ギースに勝利している ④MAX超必殺技を2回以上決めている（Kグルーヴ時のみ） ※①～④のうち2つ以上を満たせば登場	決勝戦終了時までに ①GP1500以上 ②ファイネストK.O.を1回以上決める ③COM戦でベガかギースに勝利している ※①～③のうち2つ以上を満たせば登場。ほかのボスと条件が重なった場合は、神人豪鬼かG.ルガールが優先的に登場する

SECRET4 ▶EXTRA　OPTION
追加オプションでさらに楽しく

出現条件	BOSS BATTLEをクリアする

上の条件をクリアすると、OPTION画面内に、EXTRA OPTIONという項目が追加される。ここでは、「LIFE GAUGE TYPE」（体力が回復したり、ダメージを受けなくするなど）、「GUARD TYPE」（自動ガードや自動ブロッキングなど）、「GROOVE GAUGE TYPE」（スパコンゲージの無限化など）、「GC GAUGE TYPE」（ガードゲージの無限化など）、「SAME CHARACTER」（同キャラの選択）といった細かい設定が可能になる。腕の差がある友だちとのハンデ戦や、難易度が高い「SURVIVALモード」をクリアのために“体力無限設定”などをするのもいいだろう。

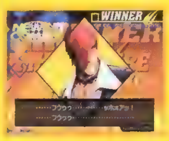
SECRET5 ▶EDITの制限が解除!!
GROOVE EDITが進化!!

出現条件
「SURVIVALモード」の「ALL SURVIVAL」をクリアする

COM戦をノーマルクリア（ボス登場せず）することで、出現する「GROOVE EDIT」モードは、各種ゲージやサブシステム（ダッシュや前転など）を組み合わせて、自分だけのGROOVEを作れるもの。むろんポイントによる制限があり、合計4000を超えるGROOVEは通常作成できないようになっている。だが、上記の条件を満たせば、なんとその制限を解除することが可能となる（ただし制限を超えたキャラは通信対戦では使えない）。

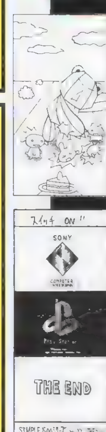
SECRET6 ▶勝利メッセージセレクト
お気に入りのセリフで戦いをしめくくろう！

COM戦or対戦問わず、試合が終わると、各キャラクターは勝利画面でチームメイトや相手キャラに合わせた勝利メッセージを話す。これらのメッセージは、試合後右表のようにボタンを押しておくことで、選択可能だ。


◀メッセージは全10種類から選択可能。挑発、敬意など　そのときの試合内容で選ぶのも　いいかも。

入力ボタン	選択されるメッセージ
□	汎用メッセージ1
△	汎用メッセージ2
×	汎用メッセージ3
○	汎用メッセージ4
□＋△	汎用メッセージ5
×＋○	汎用メッセージ6
□＋×	汎用メッセージ7
△＋○	汎用メッセージ8
R1	対戦相手キャラとの掛け合い
R2	チームメイトとの掛け合い

※1　Ｌｖ３（MAX超必殺技）
※2　挑発の回数は、1　5　9　13～という具合に、4を足していった回数になる（2　6　10、14～など、ほかの項目も同様）。ちなみに0回ではランダム。


まんが／広島県　ちりがみさん

PS2 ACT

機甲兵団J-PHOENIX（ジェイフェニックス）

▶2001年6月28日
▶タカラ
▶¥6,800
▶MC 290KB!

攻略&対戦で役立つ隠し要素の出現条件&カスタマイズの特殊能力をまとめてチェック!

『機甲兵団J-PHOENIX』は、機体とパーツを組み合わせることで、自由度の高いカスタマイズが楽しめる３Ｄロボット ＡＣＴ。パンツァーフレーム（ＰＦ）と呼ばれる巨大ロボットを操作して、全20ステージ（＋α）のミッションに挑もう。なお、以下で紹介している隠し要素のなかには、ゲーム本篇の前に発売された特別版『機甲兵団J-PHOENIX 序章篇』のセーブデータが必要なものも含まれている。完全攻略するためにはこの『序章篇』が不可欠なので、持っていない人はこの機会にゲットしよう!!

隠し要素の出現条件を一気に公開

◆隠し要素の数々を出現させてゲームを遊び尽くせ!!

ゲーム中に一定の条件を満たすと登場する隠し要素の数々を、ここでまとめて大公開!! ユニークな隠しＰＦや各種特殊モードなど、さまざまなお楽しみ要素が用意されている。ストーリーモードをクリアした後も、隠し要素の完全制覇を目指してプレイに励もう。さらに隠し要素②のスペシャルステージで手に入る全特殊パーツの入手条件を表にまとめたので、2回目のプレイ時の参考にしてほしい。ちなみに、これらの特殊パーツを入手するためには莫大な資金が必要となる。敵の数が少ないうえに獲得金額が多い第16話「血に染まる天使」は、資金調達に適しているステージなので、何度もクリアして資金を稼ごう!!

隠し要素一覧

隠し要素	条件	備考
①アルサレアＧＳパーツ一式入手	『序章篇』をクリアしたデータを本篇開始時にロードする	アルサレアGSのフレーム一式と、手持ち武器　斬馬刀、およびフォースソードを入手できる
②「SPECIAL（スペシャル）」モード	『序章篇』をクリアしたデータをコンバートし、EASYもしくはNORMALモードをクリアする	通常とは出現する敵が異なる特殊モード　全21ステージをプレイできる。クリアするごとに特殊パーツが入手可能（右の一覧表を参照）
③オマケミッション	ストーリーモードをクリアする（難易度は問わない）	スペシャルゲストキャラが登場するオマケミッション（第21面）。難易度は全ミッション中最高!!
④戦士アポロン入手	ストーリーモードをクリアする（難易度は問わない）	特異な外観を持つヒーロー型(?)PF　戦士アポロンのフレーム一式を入手できる
⑤ステージ&難易度セレクト	オマケミッションをクリアする（難易度は問わない）	プレイするステージと難易度を自由に選択できる（スペシャルモードでも選択可能）
⑥MASTERモード	すべてのステージをクリアする（難易度は問わない）	難易度が高い上級者向けモードをプレイ可能。他のモードより敵の性能が大幅にアップしている
⑦ありす（メイドロボ）入手	ストーリーモードをクリアしたデータを使い、新　百機斬りモードで敵を50機撃破する	美少女メイド型PF　ありすのフレーム一式と、横に振る格闘系武器のなかでは最高の攻撃力を誇るデッキブラシを入手できる
⑧P　クロウ入手	アリスを入手後、同じデータを使って新　百機斬りモードで敵を100機撃破する	高い攻撃力を持つ格闘系武器を入手できる。これに加えて規定の構成パーツをすべて開発すると、特殊PF　ポリターン3が使用可能になる

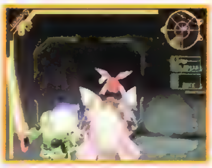
スペシャルステージで入手可能な特殊パーツ一覧

入手ステージ	条件	必要金額	部位	入手パーツ
スペシャルステージ1	100機以上撃破	70000	冷却材	レダα
スペシャルステージ2	ミッションクリア	94000	WCS	サン
スペシャルステージ3	ミッションクリア	62000	兵器	ヒートクラブ
スペシャルステージ4	ミッションクリア	200000	フレーム一式	キシン
スペシャルステージ5	ミッションクリア	81500	兵器	シラギク
スペシャルステージ6	ミッションクリア	82000	兵器	ヒートパイルバンカー
スペシャルステージ7	ミッションクリア	101000	兵器	光牙
スペシャルステージ8	ミッションクリア	98000	肩兵器	パワーモーター
スペシャルステージ9	ミッションクリア	120000	レーダー	ヘレーネ改
スペシャルステージ10	ミッションクリア	77000	レッグモーター	ホルス試作型
スペシャルステージ11	ミッションクリア	350000	レッグ	ストロング
スペシャルステージ12	ミッションクリア	102000	ジェネレーター	ルーフM
スペシャルステージ13	ミッションクリア	160000	肩兵器	ミサイルショット
スペシャルステージ14	ミッションクリア	62000	兵器	レーザースピア改
スペシャルステージ15	ミッションクリア	271000	フレーム一式	アシュラ
スペシャルステージ16	ミッションクリア	85000	兵器	シノビザクラ
スペシャルステージ17	ミッションクリア	70000	アーマー	ウルクβ
スペシャルステージ18	ミッションクリア	51000	兵器	妖邪刀
スペシャルステージ19	ミッションクリア	99000	アーマー	ニブル改
スペシャルステージ20	ミッションクリア	142000	兵器	双斬破
スペシャルステージ21	スペシャル20面クリア後	271000	フレーム一式	オニ
EASY　NORMALランク	どちらかの難易度の21面クリア	－	兵器	ミチザネ
EASY　NORMALランク	MASTERモード全ミッションクリア	－	肩兵器	ヘルファイア
MASTERランク	全ミッションクリア	－	レッグ	ウォーク

カスタマイズの特殊能力を徹底検証!!

◆特殊能力を発動させて、PFを一気にパワーアップさせよう!!

カスタマイズ時に武器やパーツを特定の条件で組み合わせることで、能力値を一気に引き上げることができる。ここではそれらの特殊な装備と、それによって得られる特殊能力のすべてを紹介。これを利用することで、複数のパラメータに追加修正がつくことになる。一般にカスタマイズＰＦより性能の劣る統一フレームによるＰＦでも、十分に戦えるのだ。なかにはマイナスの効果を含むものもあるが、それを補ってあまりあるパワーアップが得られるので、カスタマイズ時の参考にしてほしい。



▲攻撃力に乏しい女性型ＰＦでも、攻撃力を増加させることができる。

◆HMの使い方が勝利のカギ

ハイパーモード（ＨＭ）システムとは、カスタマイズ時に一定の条件を満たすことで、移動速度　攻撃力　防御力　腕稼動速度が一定時間アップする機能のこと。以下の①～④のうち、どれか１つを満たしているときに右スティック（Ｒ３ボタン）を押すと、機体が輝いてＨＭが発動する。なかには能力値がアップするだけでなく、テレポート能力などの特殊な効果が得られるものもある。ただし、ＨＭが終わるとしばらく行動不能になるうえに、ＥＰゲージもゼロになるので注意しよう。ＨＭシステム発動の可否は、ガレージのカスタマイズ情報で確認できる。発動時間と攻撃力&防御力修正は高いほどいいが、移動速度と腕稼動速度はあまり高いとかえって使いづらい。だいたい50%増ぐらいに留めておくのが無難なラインだろう。



◀能力値がアップする代わりにスキも多く　諸刃の剣ともいえるHMシステム。うまく使いこなしていこう。

条件

①すべてのパーツが規格どおりに構成されている
②4種類のフレームがすべて同じPFのもの
③BURM稼働率が110%以上
④EP使用率が68%以下
※上記いずれかの条件を満たしていればOK

武装形態による特殊能力アップ一覧

能力名	装備	効果
二刀流	カタナ系武器を両手に装備	衝撃防御40%増 耐熱防御32%増 腕稼動速度15%増
くのいち	外装パーツをすべて女性型PFにして、左右どちらかの手にカタナ系武器を装備（もう片方の手の装備は空きのまま）	腕稼動速度30%増 衝撃防御20%増 耐熱防御30%増 HP5%増 ジャンプ反応速度24%短縮 歩速65%増 ジェネレーターMAX18%増 ジェネレーター回復9%増 ジェネレーター最高速度20%増
左腕の剣豪	左手にのみカタナ系武器を装備（右手の装備は空きのまま）	衝撃防御40%増 耐熱防御40%減 HP100%増 腕稼動速度60%増
野生の電撃	両手にP　クロウを装備	ブースター加速率390%増 歩速40%増 腕稼動速度60%増 ジャンプ反応速度20%短縮 最高速240%増 ジェネレーターMAX50%減 ジェネレーター回復20%減
重破壊型	3つ以上の兵器を装備している状態で、両手に打撃系の武器を装備（属性関係なし、両手兵器の総重量2000以上）	陸旋回精度3P増 空旋回精度4P増 衝撃防御5%増 腕稼働速度16%増 ジェネレーターMAX10%増 ジェネレーター回復12%減 歩速25%増
重火器重装	3つ以上の兵器を装備している状態で、両手に射撃系の武器を装備（属性関係なし、両手兵器の総重量2000以上）	陸旋回精度１P増 空旋回精度2P増 耐熱防御10%増 ジェネレーターMAX12%減 ジェネレーター回復10%増
完全捕捉	両手両肩すべての兵器がロックオンを必要とするものを装備	陸旋回精度5P増 空旋回精度4P増 ロック幅20%増 ロック時間24%減 ロック距離15%増 衝撃防御30%減 ジェネレーターMAX12%増 ジェネレーター回復20%減 歩速52%増

専用武器による特殊能力一覧

装備	効果
アシュラの規格フレーム一式とレーザースピア改（アシュラの初期設定装備）	腕稼働速度50%増
ありすの規格フレーム一式とデッキブラシ（ありすの初期設定装備）	腕稼動速度60%増 ジェネレーター回復100%増 ブースター消費EP50%減
インパルススピアとホルス試作型（この2つの装備が含まれていれば外装パーツなどは自由）	移動距離の長いダッシュ突き
女性型PF外装パーツ一式とレディーレイピア（女性型であれば組み合わせは自由）	移動距離が中くらいのダッシュ突き
女性型PF外装パーツ一式とシノビザクラ（両手武器装備）	腕稼動速度34%増 移動距離の短いダッシュ踏み込み斬り
女性型PF外装パーツ一式とシノビザクラ（片手のみ装備。もう片方の手は空きのまま）	移動距離の短いダッシュ斬り

特殊HM・瞬間移動

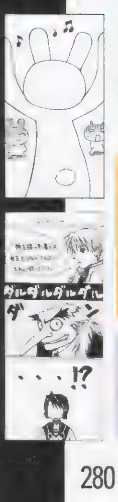
特定の条件を満たしているＰＦは、ＨＭの代わりに「瞬間移動」を発動させることができる。一定範囲内に敵がいるときに使うと、敵の近くに転移することができる。このとき敵は必ず自機の正面に来るので、すかさず攻撃を仕掛ければ奇襲攻撃を行うことが可能だ。条件は、①特殊効果が発生しないパーツでMIDDLE級PFを作りウルクβかニブル改を装備、または②くのいち以外の修正がない女性型ＰＦにシノビザクラを装備させる、どちらかを満たせばＯＫだ。



▲敵の不意を突いて接近し、奇襲攻撃を仕掛けることができる。



▶転移直後はやや間合いが開いているので、素早く接近しよう。



まんが／東京都　岡崎天乃さん

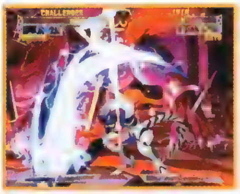
PS2 FTG

GUILTY GEAR X Plus
（ギルティギア ゼクス プラス）

▶2001年11月29日
▶サミー
▶¥6,800(DXパックは¥9,800)
▶MC2(73KB)

すべての隠し要素の出現条件を一挙大公開!!

隠しキャラや隠しモードなどが豊富に用意されている『GGX＋』。そこでここでは、全隠し要素の出現条件を公開する！　とくに『GGX＋』ならではの要素であるEXキャラについては、全コマンドを掲載しているので、お見逃しなく!!



◀4人の隠しキャラを使って、アツい対戦を楽しもう!!

隠し要素出現条件リスト

隠し要素内容	アーケードモード	ストーリーモード	ギャラリーモード	サヴァイバルモード
テスタメント使用可能	設定・コンティニュー回数を問わず1回クリアする（キャラ変更は不可）	エンディングの種類に関係なく1回クリアする	課題を1問クリアする	レベル20のボスを倒す
ディズィー使用可能	ノーコンテニューで1回クリアする（キャラ変更は不可）		課題を3問クリアする	レベル30のボスを倒す
クリフ使用可能	テスタメント・ディズィーが使用可能な状態で難易度「BEGINER」以外でクリアする	ストーリーモードのCGを32枚見る	課題を12問クリアする	－
ジャスティス使用可能			課題を18問クリアする	
GGモード使用可能	テスタメント・ディズィーが使用可能な状態で難易度「BEGINER」以外でクリアする	ストーリーモードのCGを16枚見る	課題を7問クリアする	レベル99のボスを倒す
ゴールドカラー＆ブラックカラー使用可能	－	すべてのCGを見る	課題を24問クリアする	10分以内にレベル100に到達する

CHECK1 ▶ GGモードで必殺技に変更点があるキャラ

GGモードでプレイするには、条件を満たした状態で、オプションにある「GGモード」の項目をOFF以外に設定すればOK。GGモードは、通常よりもゲームスピードが速い、コマンド受け付けの高度制限廃止（超低空ダッシュが可能）など、システムが前作『ギルティギア』風になる（ストーリーモードはのぞく）。また、一部のキャラはR2ボタンを押しながらキャラを決定すると、変更技や追加技のあるGGキャラに変化する。通常キャラとGGキャラの違いについては、右を参照してほしい。



◀カイや梅喧のように、性能が大きく変化するキャラもいるので要チェック！

ソル
性能が変化した技はバンディットリヴォルヴァー。技発生後の派生技（K押しっぱなし）が多段ヒットするようになり、ダメージも大きくなっている。もちろん中段判定なので、通常キャラのものと同じように使っていけるだろう。また、多段技になったことで、ガードされても反撃されにくい。ただし、技が終わったあとに若干の硬直時間があるので、相手の投げには注意しよう。

カイ
カイには4つの技が追加されていて　コマンドは下記のとおり。インパラハントは、高速で移動して足下を斬り払う下段判定の技。リバースクレシェントは、クレシェントスラッシュに似た技で、中段判定となっている。レイディバイダーは、前方に多段ヒットする衝撃波を発生させる。エイシズ　ハイは覚醒必殺技。対空技や、リバースクレシェントなどで相手が浮いたところに追い打ちとしても使っていける。
●インパラハント　↓↘→＋K
●リバースクレシェント　↓↙←＋K
●レイディバイダー　↓↘→＋HS
●エイシズ　ハイ　→↓↘＋HS（覚醒必殺技）

闇慈（あんじ）
風神から派生する針　弐式がなくなり、前方に小さくジャンプする技に変更された。この技は、近距離で使うと相手の背後に回り込むことが可能なので、ガード方向を惑わすのに使える。ただし、攻撃判定がないうえに発生中は完全に無防備なので、見切られると簡単に反撃されてしまう。あまり乱発せず、相手が忘れたころに使うのが効果的だろう。

梅喧（ばいけん）
↓↘→＋HSで、前方に3枚の畳を出して攻撃する、畳替しの強化バージョンが追加された。発生が遅いため連続技には組み込めないので、牽制技として使っていこう。また、本来はガードキャンセル技である斬凶略が、←↓↙＋Pでいつでも出すことが可能になっている。こちらも技の発生が遅く、対空技としての使い勝手はイマイチ。無理に使う必要はないだろう。

チップ
変更された技は2つ。1つ目は万鬼滅砕。技の発生が早くなり、モーションも変化している。ヒット数が増加し、ダメージもより大きくなったため、実用性が高くなった。2つ目の変更技は、一撃必殺技のディエルタ　エンド。こちらも技の発生が早くなっているので、ヒットさせやすくなっている。相手の技に合わせるように使えば、ヒットする確率はさらに上がるだろう。

ヴェノム
変更された技は、マッドストラグル（HS）。技の最後に上から振り下ろす中段判定のキックを出す。ヒットすると相手が浮くので、さらに追撃することができる。地上技で拾い、さらに空中コンボへとつなげるのが理想的だ。具体的には、マッドストラグル→JP→JS→JHSとつなげるのがオススメ。テンションゲージがたまっていれば、最後にレッドヘイルを決めよう。

アクセル
雷影鎖撃（HS）の性能が変更され、地面に着地したときに転倒しなくなった。転倒するのが最大の欠点だっただけに、この変更点はアクセルにとって大きな戦力アップにつながる。スキが少なくなっただけでなく、技のヒット後に浮いた相手を追撃することもできるので、一気に大ダメージが狙えるのだ。GGモードのアクセルを使う場合は、この技をメインに攻めまくろう。

ザトーONE
ザトーONEの変更点は2つ。1つ目は、ドランカーシェイド。技の発生が早くなり　相手が飛び道具を出したのを見てから跳ね返すことが可能になった。2つ目は、空中でドリルを出すことができる空中インヴァイトヘル（空中で↓↓＋SorHS）の追加。地面が見えないくらいの高空で出すと、相手に見切られにくいので、奇襲として使っていくと効果的だろう。

CHECK2 ▶ ゴールドカラー＆ブラックカラーの特性

条件を満たすことで使用可能になるゴールド＆ブラックカラーキャラ。まず、ゴールドカラーキャラは、ソルなら常にドラゴンインストール状態に、ポチョムキンなら地上　空中ともにダッシュが可能、といったように、そのキャラの能力がパワーアップされているのだ。一方、ブラックカラーの特性は、テンションゲージが常にMAXの状態になるというもの。フォルトレスディフェンスや覚醒必殺技が使い放題なので、その強さは驚異的。2P対戦時にハンデをつけたいときなどに、この2つのカラーを使えば、もっと対戦が楽しくなるはずだ。ぜひ試してみよう。



▲スタートボタンを押しっぱなしにするとブラックカラー。



◀△ボタンを押しっぱなしにするとゴールドカラーになる。

CHECK3 ▶ ストーリーモードでルートが分岐！

ストーリーモードには、各キャラごとに分岐ポイントが存在し、これによってエンディングが変化する。分岐条件は、主にバトルで勝敗、敗北するかで判定される。ただ、特殊なケースとして一撃必殺技で相手を倒す、タイムオーバーで勝利するというような条件のキャラもいるので、注意しよう。ちなみに、エンディングは1キャラにつき2～3種類用意されており、当然エンディング後のCGも異なるので、頑張ってほしい。また、このモードですべてのCGを集めることが隠し要素出現条件にもなっているので、いろいろ試して全エンディングの制覇を目指そう。



▲たまにはワザと負けるのも手。これで別ルートへ進めるかも!?



◀ルートによっては、途中のイベントでCGが出現することもある。

CHECK4 ▶ EXキャラクターの変更技＆追加技をチェック！

GGモードが出現している状態で　右のコマンドを入力すると、13人のEXキャラが使用可能になる。EXキャラは、技の性能の変更や新技が追加されており、通常キャラとはまったく異なるキャラになっているのだ。しかし、EXキャラのコマンドはゲーム中に確認することができない。そこで、下にEXキャラの変更＆追加技のコマンドと性能をリストにして掲載しているので、ぜひ参考にしてほしい。なお、EXキャラは、技の変更や追加によって戦い方が大きく異なるキャラも多いので、技の性能を1つ1つ確認して、どうやって連続技に生かすかを研究してみよう。

EXキャラ使用コマンド
オプションのGGモードの項目をOFF以外にした状態で、R2＋L2ボタンを押しながらキャラを選択。

EXキャラの変更技＆追加技リスト

キャラ名		コマンド	性能
カイ	追加	相手に密着して→↓↘P	コマンド投げ。相手が浮くので空中コンボにつなげられる
		空中で↓↙←K	空中でクレシェントスラッシュを出す
		ヴェイバースラスト中に↓↙←K	ヴェイバースラストのあとに追加攻撃
	変更	↓↙←K	クレシェントスラッシュの強化版。発生が早い
		↓↘→K	インパラハントからヴェイバースラストを連続で繰り出す
メイ	追加	←ため→SorHS	レスティブローリングで横に突進する
		↓ため↑SorHS	空中に向かって放物線状にレスティブローリングを出す
	変更	→↘↓↙←HS	究極のだだっこの強化版。HSを連打でヒット数UP
ミリア	追加	空中で↓↘→S	空中でタンデムトップを出す
		空中で↓↘→HS	空中でシークレットガーデンを出す
	変更	↓↘→S	前方に小さくジャンプしながらタンデムトップを出す
		↓↘→HS	後方にジャンプしながらシークレットガーデンを出す
	削除	シークレットガーデン	
チップ	変更	αブレード後にPorSorHS	αブレード後にα・β・γブレードを3回まで出せる
		↓↘→↓↘→K	万鬼滅砕と斬星狼牙の複合技。モーションも異なる
	削除	冽掌、麓砕、穿踵	
梅喧	変更	←↓↙K	回り込みを単体で出す
		←↓↙P	斬凶略を単体で出す。出がかりにガードポイントあり
		←↓↙S	裂羅を単体で出す
		←→↘↓↙←PorKorSorHS	縛・亀／縛・麟／縛・龍／縛・鳳が通常時に出せる
	削除	（ガード中に）回り込み、斬凶略、裂羅	
ヴェノム	追加	↓↘→K	膝蹴り。対空技として使える
		空中で↓↘→K	空中で膝蹴りを繰り出す
ディズィー	変更	→↘↓↙←→S	インペリアルレイ。発動後に攻撃を受けても炎が消えない
		↓←↙↓↘→←→P	ネクロ怒った場合。当て身技に変更された
紗夢	追加	↓↘→P	前方に龍の形をした飛び道具を放つ
		→↓↘P	コマンド投げ。突きを連打して相手を吹き飛ばす
		↓↙←P	相手の攻撃を避けながら相手の背後に回りこむ
	変更	←↓↙K	爆蹴の派生技である足払いを単体で出す
		↓↘→S	爆蹴の派生技である百里沁鐘を単体で出す
		↓↘→HS	爆蹴の派生技である千里沁鐘を単体で出す
		→↘↓↙←→S	兆脚鳳凰昇。モーションが変更された
	削除	龍刃、逆鱗、剣桜閣、空中龍刃、空中逆鱗、空中剣桜閣	
闇慈	追加	↓↘→＋P後にP	風神ヒット後に戒（S）が出せる
		↓↘↓↙←→HS	風神の覚醒必殺技版。下記の3つの技に派生
		→↘↓↙←→HSヒット後にP	風神（覚醒必殺技）ヒット後に紅で追撃する
		→↘↓↙←→HSヒット後にK	風神（覚醒必殺技）ヒット後に陰で追撃する
		→↘↓↙←→HSヒット後にS	風神（覚醒必殺技）ヒット後に一誠奥義・彩で追撃する
	変更	↓↙←P	風神の派生技である針・壱式が単体を出す
ジョニー	変更	↓↘→PorKorS	ミストファイナーの構えに移行
		↓↘→PorKorS後にPorKorS	P（上段）、K（中段）、S（下段）のミストファイナーを出す
		↓↘→PorKorS後に✚キー左右	ミストファイナーの構えのまま左右に移動
		↓↘→PorKorS後にHS	ミストファイナーの構えを解除する
アクセル	変更	↓↘→↘↓↙←HS	鎌閃奥義・乱髪の最後にアクセルボンバーを出す
ファウスト	変更	↓↙←HS	メッタ斬りが打撃技に変更された
テスタメント	追加	↓↙←S	地面に消えて相手の背後に出現すると同時に毒攻撃
		↓↙←HS	地面に消えて相手の手前に出現すると同時に毒攻撃
		ガード中に←↙↓P	ガードキャンセルでグレイヴディガーを出す

表内の追加は、新たに追加された技、変更は性能が変更した技、削除はなくなった技を示しています。

※本文中の略称　Pはパンチ、Kはキック　Sはスラッシュ、HSはハイスラッシュ、屈はしゃがみ、Jはジャンプ、JCはジャンプキャンセル、近は近距離、遠は遠距離を表しています。また、リスト内のコマンドはキャラが右向きのものです。





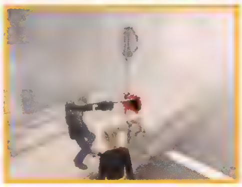
まんが／岡山県　閑久さん

PS2 A・AVG サイレントヒル2

▶2001年9月27日
▶コナミ
▶¥6,980
▶MC2(94KB)

全プレイヤー必見！　クリア後の隠し要素をまとめて紹介！

光と闇、そして音による演出がユーザーから高い評価を得た、ホラーA・AVG『サイレントヒル2』。このゲームには、一度クリアしたあとも楽しめるよう、さまざまなやり込み＆オマケ要素が用意されている。ここではそれらの要素をまとめて大公開！　5種類存在するエンディングの分岐条件や、隠しアイテムの入手方法のほか、ゲームクリア後に表示されるリザルトの得点計算法など、やり込み派のプレイヤーにも役立つ情報を掲載。しっかりチェックして、プレイに役立ててほしい。


▲前作に登場したチェーンソーが、今作にも登場。入手方法をチェックだ！

エンディングの分岐条件

上でも述べたように、本作には5つのエンディングが用意されている。内訳は、ノーマルエンディングが3つ、隠しエンディングが2つ。ノーマルエンディング（Leaveエンド、Mariaエンド、In waterエンド）はプレイ1周目から見ることが可能。隠しエンディング（Rebirthエンド、？？？エンド）は、プレイ2周目からしか見ることはできない。ここでは、エンディングの分岐条件を完全解説。これを参考にすれば、すべてのエンディングを制覇できるはずだ。とくに、？？？エンドは、内容がかなり特殊なので、ぜひ見てほしい。

◆ノーマルエンディング3種類の分岐条件

ノーマルエンディングの分岐条件はポイント制。ある行動を取ると、その行動に対応したエンディングにポイントが加算され、ゲームクリア時点で最もポイントの高いものを見ることができる。ポイントは下の表のとおりだが、エンディングごとにポイントの初期値が異なり、Leaveエンド＝5、Mariaエンド＝3、In waterエンド＝2でゲームスタート。また、プレイ2周目以降、まだ見ていないエンディングにはポイントが＋1される。クリア時のポイントが同じ場合の優先順位は、Leaveエンド＞Mariaエンド＞In waterエンドの順だ。

エンディングポイントの増減

エンディング	行動	ポイント
Leaveエンド	ボーリング場の外で「ローラが行ったのはそっちじゃない」のデモを見る	－1
Leaveエンド	ホテルで三角頭を倒したあと、廊下で流れる「メアリーとの思い出」を最後まで聞く	＋1
Leaveエンド	何度も体力を100％以上回復させる	＋1
Mariaエンド	「メアリーの写真」や「メアリーの手紙」を何度も調べる	－1
Mariaエンド	病院で一度マリアと別れたあと、再びマリアに会いに行く	＋1
Mariaエンド	地下迷宮で死んでいるマリアを見つけたあと、その部屋に何度も入ろうとする	＋1
Mariaエンド	マリアと行動中、一定時間以上長くマリアのそばにいる	＋1
Mariaエンド	マリアと行動中、一定時間以上長くマリアから離れた場所にいる	－1
Mariaエンド	マリアを攻撃する	－1or－2
Mariaエンド	何度もマリアにぶつかってよろめかせる	－1
Mariaエンド	マリアをほとんどよろめかせていない	＋1
Mariaエンド	マリアが一定値以上のダメージを受けていない	＋1
In waterエンド	アンジェラの包丁を調べる	＋1
In waterエンド	病院の屋上に落ちている日記を読む	＋1
In waterエンド	裏の市街、バー・ニーリィーズの壁に書かれた「メアリーに会いたいなら～」を見る	＋1
In waterエンド	ホテル図書館で机の上のヘッドフォンを調べる	＋1
In waterエンド	ホテルで三角頭を倒したあと、廊下で流れる「メアリーとの思い出」を最後まで聞く	＋1
In waterエンド	体力が50％未満の状態で一定時間行動する	＋1or＋2

◆Rebirthエンド

隠しエンディングの1つ、Rebirthエンド。これを見るためには、「白の香油」「書『失われた記憶』」「黒曜石の酒杯」「書『赤の祭祀』」の4つのアイテムをすべて入手して、ゲームをクリアする必要がある（アイテムの入手場所はこのページの隠しアイテム全リストを参照）。ただし、これらはプレイ2周目以降でないと手に入らないので要注意。4つのアイテムを入手すると、ノーマルエンディングは発生しなくなる。



◀一度ゲームをクリアし、プレイ2周目以降に出現するアイテムを集めよう！


▶条件を満たしていると、Nathan Ave.の空き地に犬小屋が出現。調べると……

◆？？？エンド

内容はおろかエンディング名すら謎に包まれている、もう1つの隠しエンディング。発生条件は、まずノーマルエンディングをすべて、またはRebirthエンドを見ている必要がある。それを満たしたうえでゲームをスタートし、Nathan Ave.の空き地（モーテルとガソリンスタンドの間）へ。そこで、変わった鍵が手に入るはず。あとは、レイクサイドホテル312号室でビデオを観賞後、鍵を使って隣の部屋へ入ると!?

隠しオプションの出現

オプション画面でL1ボタンかR1ボタンを押すと、エクストラオプションが出現する。エクストラオプションでは、血の色の変更など、特殊な設定が可能だが、一度ゲームをクリアすると、「Bullet Adjust」と「Noise Effect」という2つの項目が追加される。前者は、ゲーム中に入手できる弾丸の量を、最高3倍まで増やすことが可能。後者は、画面のノイズエフェクトをオフにして、くっきりした映像にする。とくに前者は、2周目以降楽にゲームを進めたいときに重宝するだろう。



▲「Bullet Adjust」を変更しても、リザルトには影響しない。

リザルト得点計算法

ゲームをクリアすると表示されるリザルト画面。そのうち、プレイの成績とも言える項目が「Your Rank」だ。ここでは、その得点算出方法を解説しよう。得点は、星の数で表示され、大きな★1個で小さな★10個ぶん。大きい★10個でパーフェクトだ。「Your Rank」は、隠しアイテムの「ハイパースプレー」の効果に関係しているので、高得点を目指すつもりのない人も、得点算出法を覚えておいて損はない。ちなみに文中の★は、小さい★を表している。

Action Level	Riddle Level
ゲーム開始時に設定したアクションレベルが高いほど得点は増加する。EASYで★×1、NORMALで★×3、HARDでは★×5得られるが、BEGINNERだと得点は得られない。	アクションレベル同様、リドルレベルも高いほど高得点。EASYで★×1、NORMALで★×3、HARDとEXTRA（隠し難易度）は★×5加算される。高得点を目指すならHARD以上に挑戦しよう。
Ending Clear	**Saves**
クリアしたエンディングの種類が増えるほど得点が高くなる。得点はエンディング1種類につき★×4。つまり、すべてのエンディングを見ないとパーフェクトにならないのだ。	少ないセーブ数でクリアするほど高得点になる。0～2回で★×5、3～5回で★×4、6～10回で★×3、以降、セーブ数が10回増えるごとに、得られる★の数は1ずつ減っていく。
Total Time	**Items**
クリアまでにかかった時間が短いほど得点が高い。16時間以内で★×1、8時間以内で★×2、6時間以内で★×3、4時間以内で★×5。3時間以内なら★×10も稼げる。	入手したアイテムの数が多いほど高得点。通常のアイテム20個または、隠しアイテムを1個手に入れるごとに★×1が加算される。ただし、得られる★は最大15個まで。
Defeated Enemy By Shooting	**Defeated Enemy By Fighting**
敵を射撃武器で倒した数5体につき★×1が加算される。ただし、得られる★の数は最大15個まで。つまり、射撃武器で敵を75体倒せば、この項目は満点になる。	敵を打撃武器や蹴りで倒した数5体につき★×1が加算される。こちらも、得られる★の数は最大15個まで。高得点を目指すなら、打撃と射撃の両方で撃破数を稼ごう。
Boat Stage Time	**Total Damege**
ボートでホテルの船着き場に着くまでの時間が短いほど高得点。80秒以内で★×5、160秒以内で★×4、240秒以内で★×3、480秒以内で★×2、960秒以内で★×1　960秒以上だと★が入らない。	受けたダメージの量が少ないほど高得点になる。具体的には、500pts(※)以下で★×5。以下、受けたダメージが500pts増えるごとに、得られる★の数が1つ減っていく。

※ジェイムスの体力は、ビギナー イージー時でMAX200pts。ノーマル ハード時は100ptsとなっている。

隠しアイテム入手条件

プレイ2周目以降に手に入る隠しアイテムの入手条件を一覧にして紹介しよう。隠しアイテムの入手がリザルトの「Your Rank」に影響することは、すでに説明したとおり。だが、下のアイテムリストのうち、「各エンディングのヒント」はメッセージ扱いなので、発見しなくてもに「Your Rank」には影響しない。「チェーンソー」と「ハイパースプレー」は武器アイテム。「チェーンソー」は威力こそ高いものの、使い勝手が悪いので、使う機会は少ないだろう。

隠しアイテム全リスト

アイテム名	入手場所	入手条件
チェーンソー	市街へ続く林道	ゲームを一度クリアする
ハイパースプレー	キャンピングカー	①ACTION HARDをクリア、②ACTION NORMALをクリアし、ゲームを2度以上クリア、③ゲームを3度以上クリアのいずれか1つ
各エンディングのヒント	東側アパート205号室	ゲームを一度クリアする
白の香油	西側アパート105号室	ゲームを一度クリアする
書『失われた記憶』	ガソリンスタンド	ゲームを一度クリアする
黒曜石の酒杯	歴史資料館1階	ゲームを一度クリアする
書『赤の祭祀』	ホテル後半の図書館	ゲームを一度クリアする
？の鍵	Nathan Ave.	Leave、Maria、In waterの3つのエンド、またはRebirthエンドを見る

ハイパースプレーの効果

「ハイパースプレー」の効果は4種類あり、前回にクリアしたときの「Your Rank」によって、手に入るスプレーは変わってくる。スプレーの効果を見分けるには、ステータス画面で缶の色を確認すればいい。缶の色と効果の関係は下の表のとおり。この武器は、使い勝手が抜群なため、ついつい使用してしまいがちだが、スプレー噴射中は自分の体力が減るという弱点もある。ひん死で使ってもジェイムスが死ぬことはないが、多用は禁物だ。

缶の色によるハイパースプレーの効果の違い

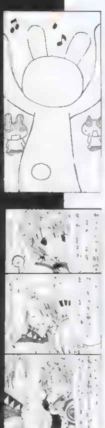
種類	出現条件	効果
紫	★の数が15以下	クリーパーやマネキン以外の敵を一定時間ひるませる、クリーパーを一撃で倒せる、マネキンを同士討ちさせる
白	★の数が16～79	一部の敵を一定時間ひるませる、クリーパーを一撃で倒せる
黄	★の数が80～99	一部の敵を一定時間ひるませる、クリーパーを一撃で倒せる、マネキンを同士討ちさせる
緑	★の数が100	すべての敵を一撃で倒せる

RIDDLE LEVEL EXTRA

リドル（謎解き）レベルのHARDをクリアして、本作を極めたと思っているプレイヤーもいることだろう。そんな上級者は、HARDよりもさらに難しい謎解きが楽しめる、リドルレベルEXTRAに挑戦してみよう！　EXTRAを出現させるには、リドルレベルのEASY、NORMAL、HARDをクリアした状態で、もう一度HARDを選んでゲームを始めればOK。EXTRAでは、西側アパートの金庫の暗証番号と机のコインはめ、地下迷宮の冤罪者捜しの謎解きが、難解なものになっている。キミは見事クリアすることができるか!?



◀EXTRA出現条件を満たしていても、難易度選択にはHARDと表示されるので注意。


まんが／栃木県　ぐなぐなさん

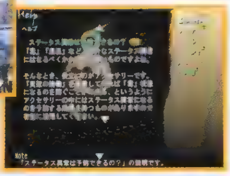
PS2 RPG

シャドウ ハーツ

▶2001年6月28日
▶アルゼ
▶[illegible]
▶MC2 [illegible]

「目押し」RPG『シャドウ ハーツ』を遊び尽くすための隠し要素を大公開！





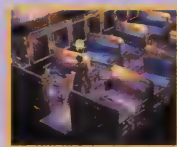
▲▶隠し要素が盛りだくさんのこのゲーム。新しい要素が出現すると「ヘルプ」に詳細が表示されるようになるのもうれしい。

「目押し」の要素を取り入れた本格派RPG『シャドウ ハーツ』。「目押し」という一見シビアそうなシステムを取り入れてはいるものの、ゲームはサクサクと進めることができる。ここでは、このゲームをさらに深く楽しむための隠し要素を一気に紹介していく。

ゲームを進めるうえで覚えておきたい基本

●ルックポイントは見逃すな

フィールドを歩いているとキャラクターの頭の上に「？」と表示される場所がある。そこにはアクセサリーや武器、防具などゲームの進行に役立つアイテムが落ちているのだ。見逃さないように注意すること。



▲発見したら、○ボタンを押してアイテムを入手しよう。

●ジャッジメントリングについて

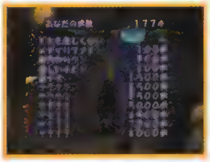
最初の「ヒットエリア」で失敗すると、攻撃そのものが発生しなくなってしまう。「GOOD」でもいいので、最初の1発目は必ず成功させること。また、タイミングは目で見るよりも、リズムで覚えたほうが成功しやすい。



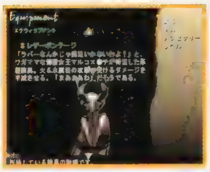
▲タイミングは何度もやってリズムで覚えよう。

隠し要素1◆歩数計を装備してレアアイテムをGET！

アクセサリーの「歩数計」を装備して、敵が出現する場所を歩き回ることで歩数がカウントされる（カウントは隠しパラメータになっていて、画面には表示されない）。そして、その歩いた歩数によって、さまざまなアイテムが入手できる。



◀入手できるアイテムはどれも貴重なものばかり。



▲表にはないが 10000歩で「レザーボンテージ」が入手可能。

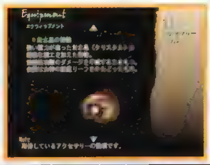
景品	歩数
メディリファイン	100歩
身代わりクン	300歩
怪しい小ビン	800歩
鉄ゲタ	1500歩
閃光のバッヂ	2500歩
月のつばめ	3500歩
星のつばめ	5000歩
猿の手	6500歩
銀の腕	7000歩
最強の帯	8000歩

隠し要素2◆ロンドンのピットファイトの謎

ロンドンラッツのシャロンに話しかけることで、ピットファイトに挑戦できる（ネアメート浮上後、クーデルカと会話済みが条件）。上海のピットファイトは出現する敵を倒せば賞金が入手できるが、ロンドンでは10連勝することで賞品がもらえる。しかも、挑戦するキャラによって、もらえる賞品が違うのだ。さらに、パーティの全員が10連勝することで、「針水晶の指輪」を入手できる。覚えておこう。



◀シャロンはここにいる。



◀途中で負けたらアウト。

名前	賞品	名前	賞品
ウル	第七の鍵	マルガリータ	ティッシュ
アリス	ロザリオ	キース	トールの帯
朱震	銀の腕	ハリー	メタルジャケット

隠し要素3◆アリス専用のぱんつについて

「もめんの白ぱんつ」入手方法

世界に散らばる世界福引協会の全会員（会長を除く15人）と福引きをしていると、ネメトン修道院でロジャー ベーコン（本物）が福引協会会長として正体を現す。そこでの福引1等景品が「もめんの白ぱんつ」なのだ。なお、「もめんの白ぱんつ」はアリスのみ装備可能で、敵からの物理攻撃のダメージを半減させる効果を持っている。



◀隠しマップにも福引会員は存在する。見逃さないように注意しよう。

「シルクの黒ぱんつ」入手方法

「シルクの黒ぱんつ」は、特殊攻撃のダメージを半減させる能力を持っている。入手するには、キャラデータが閲覧できるライブラリを、コンプリートさせておく必要がある。これには、最低でもゲームを一度はクリアしていないとならない。そしてその状態で、ロンドンのピットファイトをしたあと、ものしりカールおじさんに話しかけるのだ。

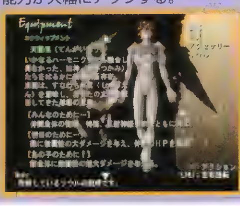


◀コンプリートにはラスボスも含まれるので 2周目でGET。

隠し要素4◆隠しフュージョンモンスター入手方法

天凱風

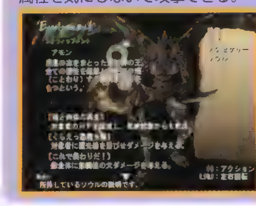
古代遺跡（裏の裏）をクリアして「再生の秘石」を入手。その後、グレイヴヤードで父親を倒せばOK。フュージョン時は、ウルの能力が大幅にアップする。



◀凶神たちを遥かに超越した存在。その能力は、ほかのフュージョンモンスターを凌駕する。

アモン

ネメトン修道院の宝箱をすべて開け、井戸で「破壊の秘石」を入手。それを所持した状態でアモンを倒せばOK。無属性なので敵の属性を気にしないで攻撃できる。



◀漆黒の衣をまとった全凶神の王。攻撃だけでなく、気絶状態の味方も回復させる能力もある。

隠し要素5◆レベル3フュージョンモンスター入手方法

ロボ

プラハでオルガを倒したあと、ビストリッツのテリーの道具屋へ行く。そこでニーナと話すと「水やり」のイベントが発生。イベントをクリアすると「地の碑石」を入手できる。その後、グレイヴヤードに行き、石碑を調べたあとに出現するロボに勝利する。

エギル

孤児院出現後、ルアンの宿屋にいくと「新婚さん」イベントが発生する。そのイベントをクリアすることで「水の碑石」を入手できる（なお、出現する選択肢は真ん中を選べば、碑石はタダになる）。入手後はグレイヴヤードに行き、エギルと戦い勝利する。

フォロン

「火の碑石」は、カリオス精神病院の宝箱に入っている。場所は「地下室のカギ」が入っている部屋の宝箱。2重構造になっている宝箱で、2回調べることで「火の碑石」が入手できるのだ。光っているので外見からでもわかるハズ。なお、入手後はグレイヴヤードへ。

セラヴィー

ルアンでオルガを倒したあと、プラハの酒場でトイレに入ると「トイレイベント」が発生する。そこで、福引をしてハズレたときにもらえる「ティッシュ」を渡せば「風の碑石」を入手できる。碑石を入手したらグレイヴヤードへ行き、セラヴィーと戦い勝利する。

サンダルフォン

サンダルフォン入手に必要な「光の碑石」は、ネメトン修道院のロジャー ベーコン（本物）の家の隅に落ちている。場所は自動販売機の奥の周辺で、ルックポイントになっているので見逃さないように注意すること。なお、入手後はグレイヴヤードでバトルする。

ツェルノボーグ

ビストリッツでティンダルスを倒し、蒼き城の最上階でウルが仲間になったあとでルックポイントが出現（イベント後に光る場所があるのでわかる）。そこに「闇の碑石」が落ちている。ちなみに場所は蒼き城の塔の最上階、ウルのいた牢獄。入手後はほかと同じだ。

隠し要素6◆4つの隠しマップの出現条件

九龍城砦

寺院廃墟をクリアして傀骸搭の入口のカギである「牙王門のカギ」を入手したあと、川島中佐の部屋へ行く。会話イベントが終了後、徳壊の実験室でアリスの拷問シーンが発生。そこで出現する選択肢では「冗談じゃないわ。このジジイ！」「むこうに行って！ 顔も見たくない！」「無視」の順に選択。その後、傀骸搭に入らずに上海へ引き返し、密航船の停泊している港まで戻る。

人形の館

不気味な人形が潜む館。ネアメートが浮上したあとで、ロンドンラッツのアジトにいるクーデルカと会話していることが条件となる。そして、アリスがパーティに参加している状態で、プラハの酒場で話をすると、人形の館に関するイベントが発生。その後、ワールドマップに出現。なお、人形の館のボス「タマカオス」を倒すとアリス最強の武器「人皮の聖書」が入手できる。

石窟寺院

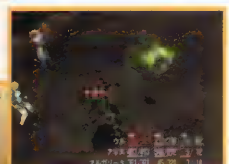
複雑な迷路になっている寺院。こちらも人形の館と同じように、ネアメート浮上後、クーデルカと会話をしていることが条件となる。その後、孤児院の「かくれんぼ」イベントを成功させて「エミグレ写本」を入手。さらに貴重品リストで写本の説明を読むと、ワールドマップに出現する。なお、寺院 表をクリア後にもう一度写本の説明を読むと、寺院・裏が出現する。

古代遺跡

ネアメート浮上後、クーデルカと会話。ネメトン修道院に行き（アリスと朱震がパーティ）「無名祭儀書」を入手。説明を読むと出現。なお、表クリア後に、再び説明を読むと裏が出現。寺院 裏と遺跡 裏の両方をクリアして、「バルスの断章（寺院 裏と遺跡 裏をクリア後に、ロジャーから「押し入れのエロ本」と交換）」の説明を読むと遺跡 裏の裏が出現。

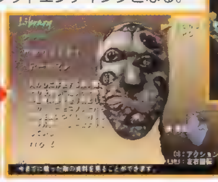
隠し要素7◆グッドエンディングの条件

ネアメート浮上後（クーデルカと会話後）ネメトン修道院にいるロジャーと話すと、アリスはグレイヴヤードでアートマンと出会う。この時点ですべての四仮面を倒していると、ウルが登場。戦闘に勝利すればグッドエンディングとなる。

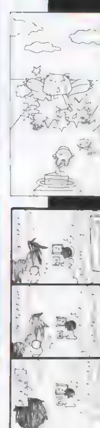


▲「契りのさかづき」を持っていれば四仮面戦は楽勝だ。





◀すべての四仮面を倒して アートマンを出現させるのだ。



まんが／北海道 ゆず太さん

PS2 ACT

真・三國無双2

▶2001年9月20日
▶コーエー
▶¥6,800
▶MC2(200KB以上)、2人プレイ可

『真・三國無双2』のプレイがラクになるシークレットデータを一挙公開!!

三国志に登場する有名武将となり、戦場を暴れまわることができる爽快3D・ACT『真・三國無双２』。しかし、登場する武将が約40名と非常に多いため、まだまだやり尽くしていない人も多いハズ。そこで今回の攻略では、知っているとトクをする、さまざまなデータを紹介していこう。とくに、各武将に用意されている隠し武器（ユニーク武器）の入手条件は必見。ぜひこれを参考にして、『真・三國無双２』を遊び倒してほしい!!



▲強大なパワーを持つユニーク武器。キミは、すべて集めることができるか？

戦場に出陣する前に覚えておきたい2つのポイントをチェック!!

■戦場で生き残るためには?

出現する敵兵をただ倒していくだけでは、いつの間にか敵の勢力に押され、味方の総大将が倒されてしまう可能性が高い。そこで、①有名武将を倒す②敵の拠点を封鎖する、の2点に注意して戦おう。こうすることで、敵の士気を下げ、より有利に戦うことができるのだ。また、敵の総大将はかなりの強敵なので、一番最後に戦うこと。

■通常攻撃からの連携技を使おう

敵兵をまとめて吹き飛ばせるものの、スキが大きいチャージ攻撃。だが、通常攻撃のあとに続けて出すことで格段に使いやすくなるのだ。オススメは、□△（敵を空中に浮かせることが可能）や□□□△（攻撃判定が広い）。この2つは、ほとんどの武将がメインに使っていける（初期装備で出せるのもGOOD）。ぜひ活用してほしい。

登場アイテムを完全網羅

ここでは、武将の能力をアップする通常アイテムや特殊能力を付加するレアアイテム、そして隠し武器ともいえるユニーク武器のデータを公開！　なお、通常アイテムの数値は、より数値の高い同じアイテムを入手することで性能がアップしていく。

◆全武将のユニーク武器を入手しよう!!

ユニーク武器を入手するには、難易度をハードにした状態で、下のリストにある条件を満たす必要がある（太史慈、孫権、孟獲の3キャラは無双モードのみ。そのほかのキャラはフリモードでも入手可能）。どれも入条件手が難しいだけに、その能力はケタ違い！　また、武器によっては炎や感電などの特殊効果（炎　敵が燃えている間、体力が減少し続ける　感電　周囲の敵にもダメージ）も追加されるのだ。このユニーク武器を使えば、1000人斬りも簡単に達成できるハズ。ぜひ、すべてのユニーク武器を集めてみよう。

通常アイテムリスト

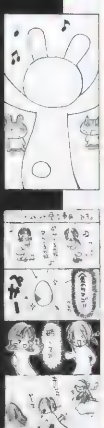
名称	効果
神速符	移動速度が上昇するお札。最大で16までアップする
翔靴	ジャンプ力が上がる靴。最大で16までアップする
青龍胆	無双ゲージの上限がアップする丸薬。最大で60までアップする
朱雀翼	体力ゲージの上限がアップする黄金像。最大で60までアップする
白虎牙	攻撃力が上昇する首飾り。最大で20までアップする
玄武甲	防御力が上昇するお守り。最大で40までアップする
黄忠弓	弓の攻撃力が上昇する弓。最大で40までアップする
籐甲鎧	弓の防御力が上昇する鎧。最大で40までアップする
羌族角	騎乗時の攻撃力が上昇する兜。最大で40までアップする
騎甲鎧	騎乗時の防御力が上昇する鎧。最大で40までアップする
七星玉	アイテムが出現しやすくなる宝玉。運が最大で20までアップする
真空書	攻撃範囲が広くなる書物。攻撃範囲が最大で20までアップする
活丹	無双ゲージの増加量がアップする丸薬。最大で20までアップする

レアアイテムリスト

名称／出現シナリオ	効果（上段）／入手条件（下段）
赤兎鐙	最初から赤兎馬に騎乗して出陣可能
虎牢関の戦い（連合軍）	呂布を倒したあとに出現する輸送隊を撃破
的盧鐙	最初から的盧に騎乗して出陣可能
成都制圧戦（劉備軍）	劉璋以外の武将を全員倒すと出現する木箱を壊す
皇帝鐙	階級に関係なくすべての馬に騎乗できる
夷陵の戦い（蜀軍）	火計を起こさずに甘寧、陸遜、孫尚香、呂蒙を倒すと出現する輸送隊を撃破
孫子兵法	戦神の斧、戦神の鎧、玉璽の効果時間が長くなる
合肥新城包囲戦（魏軍）	孫権の親衛隊である4部隊を撃破すると出現する木箱を壊す
護衛心得	護衛兵の戦闘力がアップする
合肥新城包囲戦（呉軍）	許褚を倒すと出現する木箱を壊す
真乱舞書	体力に関係なく真・無双乱舞が使用可能になる
関羽千里行（関羽軍）	夏侯惇を倒したあと出現する木箱を壊す
発破伝書	体力ゲージが赤いときに起き上がると30秒間攻撃力が2倍
五丈原の戦い（蜀軍）	「落ち行く将星」のイベント後に出現する木箱を壊す
頑鉄甲	体力ゲージが赤いときに起き上がると、防御力が30秒間2倍
五丈原の戦い（魏軍）	「落ち行く将星」のイベント後に出現する木箱を壊す
浄炎火矢	火矢が使用可能になる
赤壁の戦い（曹操軍）	周瑜を倒したあとに出現する木箱を壊す
角鬼腕	強力な攻撃をガードしても、ガードが崩されなくなる
合肥の戦い（呉軍）	張遼を倒したあとに出現する木箱を壊す
剛柔法書	つばぜり合いで負けなくなる
合肥の戦い（魏軍）	甘寧を倒す
不離手綱	騎乗時に弓攻撃を受けても落馬しなくなる
潼関の戦い（曹操軍）	「韓遂の造反」のイベント後、馬超が逃亡するときに出現する輸送隊を撃破

ユニーク武器出現リスト

使用者	武器名	入手条件
趙雲	豪竜胆	長坂の戦いを劉備軍勢力でプレイ。「敵陣単騎駆け」のイベントを発生させて、張郃と張遼を倒すと出現する輸送隊を撃破
関羽	黄龍偃月刀	関羽千里行を関羽軍勢力でプレイ。四の砦を突破すると五の砦から四の砦へ移動する輸送隊が出現するので、それを撃破
張飛	破軍蛇矛	長坂の戦いを劉備軍勢力でプレイ。「長坂橋仁王立ち」のイベントを発生させて、夏侯惇と夏侯淵を倒すと出現する輸送隊を撃破
馬超	龍騎尖	潼関の戦いを連合軍勢力でプレイ。「韓遂説得」のイベント発生から一定時間が経過し、「韓遂の造反」のイベント発生後に出現する輸送隊を撃破
黄忠	黄仙秘刀	定軍山の戦いを蜀軍勢力でプレイして夏侯尚を撃破
魏延	双極滅星	街亭の戦いを蜀軍勢力でプレイ。甄姫か典韋のどちらかと張郃を撃破し、魏の本陣に侵入すると出現する木箱を壊す
姜維	恒一閃	街亭の戦いを蜀軍勢力でプレイ。「趙雲、見参」のイベントが発生する前に甄姫と曹真を撃破すると出現する輸送隊を撃破
龐統	豪風神杖	成都制圧戦を蜀軍勢力でプレイして張任を撃破
諸葛亮	朱雀羽扇	五丈原の戦いを蜀軍勢力でプレイして曹休を撃破
劉備	真黄龍剣	夷陵の戦いを蜀軍勢力でプレイして孫尚香を撃破
夏侯惇	滅麒麟牙	関羽千里行を曹操軍勢力でプレイして関平を撃破
典韋	真極牛頭	宛城の戦いを曹操軍勢力でプレイ。胡車児を撃破したときに出現する輸送隊を撃破
張郃	朱雀虹	官渡の戦いを曹操軍勢力でプレイ。顔良と文醜を倒さずに烏巣を発見し、「烏巣の発見と炎上」のイベントを発生させると出現する木箱を壊す
許褚	蚩尤瀑布砕	潼関の戦いを曹操軍勢力でプレイして馬岱を撃破
夏侯淵	神狗牙	定軍山の戦いを魏軍勢力でプレイ。「黄忠強弓」と「黄忠突撃」のイベントを発生させて、黄忠を倒すと出現する木箱を壊す
張遼	黄龍鉤鎌刀	合肥の戦いを魏軍勢力でプレイし周泰を撃破
徐晃	白虎牙断	樊城の戦いを魏軍勢力でプレイし、関平を撃破すると出現する木箱を壊す
甄姫	月妖日狂	害亭の戦いを魏軍勢力でプレイし、姜維を撃破すると出現する木箱を壊す
司馬懿	窮奇羽扇	五丈原の戦いを魏軍勢力でプレイ。ステージ開始から一定時間が経過&張苞を撃破すると出現する輸送隊を撃破
曹操	倚天の奸剣	黄巾の乱を討伐軍勢力でプレイ。敵の侵入拠点がすべて残っている状態で張宝と張梁を撃破し、そのあとに出現する輸送隊を撃破
周瑜	古錠刀真打	赤壁の戦いを孫権軍勢力でプレイ。夏侯淵（フリーモードでは張郃）か徐晃のどちらかと夏侯惇を撃破し、そのあとに出現する木箱を破壊
孫尚香	日月乾坤圏	石亭謀略戦を呉軍勢力でプレイし、曹休を撃破すると出現する木箱を壊す
黄蓋	断海鞭	赤壁の戦いを孫権軍勢力でプレイし、張遼を撃破すると出現する木箱を壊す
太史慈	虎撲殴狼改	呉郡攻略戦を連合軍勢力でプレイ。周瑜、黄蓋、大喬、小喬をすべて撃破すると出現する木箱を壊す
甘寧	覇海	合肥の戦いを呉軍勢力でプレイ。「太史慈、罠に散る」のイベントを発生させると出現する輸送隊を撃破
陸遜	閃飛燕	夷陵の戦いを呉軍勢力でプレイ。「石兵八陣突破」のイベントを発生させて、甘寧か呂蒙のどちらかと孫尚香が健在な状態で諸葛亮を撃破すると出現する木箱を壊す
呂蒙	白虎顎	樊城の戦いを呉軍勢力でプレイして、関平を撃破すると出現する木箱を壊す
大喬	喬美麗	石亭謀略戦を呉軍勢力でプレイし、張遼を撃破すると出現する木箱を壊す
小喬	喬佳麗	南蛮夷平定戦を呉軍勢力でプレイして祝融を撃破
孫堅	真天狼剣	劉表奇襲戦を孫堅軍勢力でプレイして、呂公を撃破すると出現する木箱を壊す
孫策	覇王	呉郡攻略戦を孫策軍勢力でプレイし、太史慈が健在の状態で劉繇を撃破すると出現する木箱を壊す
孫権	真王狼剣	合肥新城包囲戦を呉軍勢力でプレイし、張郃を撃破すると出現する木箱を壊す
張角	轟火神杖	黄巾の乱を黄巾党勢力でプレイ。「劉備、関羽、張飛」「曹操、夏侯惇、夏侯淵」「孫堅、黄蓋」の「」内武将をどれか全滅させると出現する木箱を壊す
貂蝉	金麗玉錘	虎牢関の戦いを董卓軍勢力でプレイし、袁術を撃破すると出現する木箱を壊す
呂布	無双方天戟	虎牢関の戦いを董卓軍勢力でプレイし、劉備、関羽、張飛の3人を撃破すると出現する木箱を壊す
董卓	真大星剣	虎牢関の戦いを董卓軍勢力でプレイ。「貂蝉反逆」のイベントを発生させ、貂蝉を撃破すると出現する木箱を壊す
袁紹	真覇道剣	官渡の戦いを袁紹軍勢力でプレイ。「まき餌の策」のイベントを発生させると出現する輸送隊を撃破
孟獲	百獣王	南蛮夷平定戦を南蛮軍勢力でプレイ。張飛、張苞、関興、または馬超、張翼、馬岱の3人を撃破すると出現する木箱を壊す
祝融	業火	南蛮夷平定戦を南蛮軍勢力でプレイ。「南蛮武将の逃亡」のイベントを発生させ、趙雲、張飛、馬超のいずれかを撃破すると出現する木箱を壊す



まんが／東京都 ひよりグミさん

PS2 STG

スカイガンナー

▶2001年9月27日
▶SCE
▶¥5,800
▶MC2

ゲームクリア後のお楽しみ、隠し要素のすべてを一挙大公開!!

特定の条件を満たすことによって、さまざまな隠し要素が出現する『スカイガンナー』。隠し要素を出現させることで、『スカイガンナー』を遊び尽くせると言えよう。そこで、今回はそれらの隠し要素を一気に大公開。さまざまなモードをプレイして、真のガンナーを目指すのだ！

2種類の追加モードが出現!

1◆タイムアタックモード

出現条件：シエルでクリア時、賞金額が1位で出現

どれだけ早く　100機の敵を撃墜できるかを競うモード。オプションウェポンは、敵を倒すことで入手したもののみ使用可能となっている。攻略のポイントとしては、まずスタート時に固まっている敵の中から、花火ミサイルを持っている敵を素早く倒すこと。そして、敵が散開する前に、入手した花火ミサイルを発射するように。敵が散開したあとは、なるべく機銃で敵を倒していこう。なぜならオプションウェポンは、使いすぎるとオーバーヒート状態となってしまうからだ。そうなるとブーストも使えなくなってしまうので、敵を追撃できなくなってしまう。常に機銃で敵を倒していくようにしよう。オプションウェポンを使うタイミングは、遠くにいる敵を倒すときのみ。なぜなら、オプションウェポンのほうが、機銃よりも射程が長いため、敵に近づかないぶんだけ素早く撃墜できるからだ。これらのテクニックを使って、最速タイムをたたき出せ！



▶ファムを使っている場合は、アクティブターンを使うこともあるので　機体温度は下げておくように。

2◆サバイバルモード

出現条件：コパンでクリア時、賞金額が1位で出現

サバイバルモードは、燃料（残り時間）のあるかぎり敵と戦い続けるモード。燃料は、敵を倒すことで増やすことができる。いかに時間を無駄にせず、素早く敵を倒すかが攻略のポイント。とはいえ、登場する敵は、ザコはもちろんのこと、ストーリーモードに登場した中ボスクラスの大型戦艦も多数登場するのでかなりやっかい。そこで、いかに敵の弱点をつくかもポイントの1つとなる。序盤戦は燃料を増やすことに専念し、ザコ敵もすべて破壊しよう。もちろんオプションウェポンは後のために温存。スタープル程度の敵は機銃で済ませるのが得策だ。あと、中型戦艦以上の敵に装備された砲台も破壊すると燃料が得られるので残らず破壊していこう。中盤戦以降は戦い方を変えて、砲台は無視。ザコ敵も追ってまで戦うことはない。燃費との戦いになるので、オプションウェポンをガンガン使い、中ボスクラスの戦艦をメインに素早く倒していこう。



▶ゴーシュとドロワットの正面にあるガラスを破壊すると、隠し砲台が出現する。破壊して燃料を増やせ！

3人の隠しガンナーが登場!

最初から使えるガンナーは、ファムとシエルの2人だけだが、特定の条件を満たすことで、さらに新たなガンナーが3人も追加されるのだ。そこで、ここではその3人の隠しガンナーの出現条件と、戦闘時のワンポイントを紹介していこう。隠しガンナーは基本的にすべてのモードで使用可能だが、アルディのみ、タイムアタックモードとサバイバルモードでのみ使用可能となっている。



▶各ガンナーのガンナーマシンの特色を利用し、素早く敵を撃退していこう。

コパン

出現条件：ファムでクリア

コパンはオプションウェポンにクロスミサイルがない代わりに、カボチャ爆弾を装備している。この爆弾は軌道が独特で、前に進みつつ落下していく。また、オプションウェポンは4発までロックオン可能となっている。EXアクションは、機体を回転させることで複数の敵を同時に巻き込んで破壊するローリング。ブースト中に使うと、攻撃力も攻撃範囲もアップするのだ。



▲ローリング中は、敵の弾も弾き飛ばす攻防一体の技だ。

リヴァル

出現条件：シエルでリヴァルに負けずクリア

リヴァルはコパンと同様にクロスミサイルではなく、コウモリミサイルを装備している。これは敵を追尾する能力を持った武器。また、オプションウェポンもコパン同様に4発までロックオン可能。EXアクションは、シエルと同じ、空中で停止するスチームブレーキだ。もちろん、発動中に機銃を撃つと、攻撃力の高いヘビーバレットとなる。



▲リヴァルは圧倒的な攻撃力を誇るガンナーマシンに乗っている。

アルディ

出現条件：リヴァルでクリア

アルディは、ほかのガンナーたちに比べ、耐久力が高いので、ある程度敵の弾をくらいながらでも攻撃することが可能。また、ほかのガンナーとの大きく異なる点は、オプションウェポンとEXアクションがない代わりに、督官隊に編隊を組ませて攻撃ができることだ。敵の種類や数に応じて、編隊を組ませて戦っていこう。ただし、オーバーヒートには要注意。



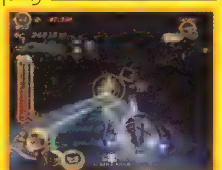
▲耐久力の高い敵には、編隊に「集中」の指示を与えておこう。

その他の追加機能を紹介!

シーンセレクト

出現条件：ストーリーモードクリアで出現

ストーリーモードをクリアしたキャラで、再度ストーリーモードをプレイすると好きなシーンを選択してプレイすることができるようになる。これで苦手なステージを練習したり、まだまだ賞金が稼げそうなポイントを探してみよう。そして、ほかの隠し要素を出現させるために、たくさん賞金を稼げるようになろう。



▲何度も練習して、仲間よりも多くの賞金を稼ごう!!

きりはなしカメラ

出現条件：クリア時、評価がSS（※）で出現

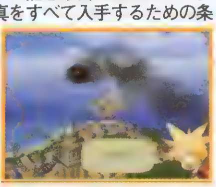
きりはなしカメラを使うと、使った場所にカメラを固定して、そこからの視点でゲームをプレイすることができる。これを使うと、ラジコン飛行機を操作しているかのような感覚でプレイすることが可能。うまくカメラを設置すれば、迫力ある画面を楽しむこともできる。ベストアングルを探してみるのも楽しいのだ。



▲シエルの3面では、街の住人の気分も味わえるのだ。

アルバム&記念写真の入手条件を公開! 表を参照してすべてをゲット!!

ストーリーモードをプレイ中に、特定の条件を満たせば、アルバムモードに記念写真が追加される。ここでは、それらの写真をすべて入手するための条件を公開していこう。
※表内の「フ」はファム、「シ」はシエル、「コ」はコパン、「リ」はリヴァルを表す。



▶基本的には、イベントボーナスを獲得していけば、入手できるものが多い。

記念写真入手条件一覧表

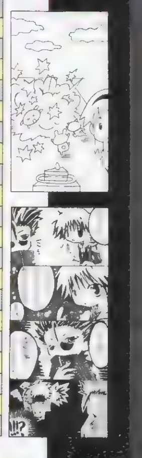
Scene	キャラ	条件
ー	シ	ストーリーモードでゲームオーバーになる
ー	コ	ストーリーモードでゲームオーバーになる
ー	フ	ストーリーモードでゲームオーバーになる
ー	リ	ストーリーモードでゲームオーバーになる
1	ー	メルヴィーユを奪われる（シエル・コパン）
2	ー	貨物船団を全滅させられる
4	ー	装甲車の危険度が100%になる
5	フ	司令塔攻撃中のシエルの危険度が100%になる
5	ー	博物館奪回中のファムの危険度が100%になる
5	ー	暴走第2段階以後のヴァンクールに負ける

アルバム入手条件一覧表

Scene	キャラ	条件
1-1	シ・コ	「戦闘艇を倒せ」をクリア
1-1	フ	「格納庫の扉を撃ち破れ」をクリア
1-2	シ	ファム脱出前に「格納庫前のスタープルを倒せ」をクリア
1-2	コ	「甲板上の機械兵を倒せ」をクリア
1-2	フ	「戦闘艇を倒せ」をクリア
1-3	フ・シ・コ	ファムは「牽引機を守る防衛隊を倒せ」、シエル・コパンは「牽引機を壊してメルヴィーユを取り戻せ」で最後の牽引機を破壊
1-3	フ	「牽引機を守る防衛隊を倒せ」をクリア
1-4	フ	「空中戦艦の砲台を壊してシエルを援護しろ」をクリア
2-1	フ	「戦闘艇を倒して貨物船団を守れ」をクリア
2-2	シ	「バレーヌを倒して貨物船団を守れ」をクリア
2-2	コ	「突撃ポッドを倒して貨物船団を守れ」をクリア
2-2	フ	「戦闘艇を倒して貨物船団を守れ」をクリア
2-2	リ	「永久機関を攻撃して機械兵を倒せ」をクリア
2-3	コ	「猟犬ミサイルでプーレを追い払え」をクリア
2-3	シ	「逃げ出す戦闘艇を倒せ」をクリア
2-3	フ	「敵を多く倒しつつグランディールを倒せ」をクリア
2-3・4	フ・シ・コ	カミナリ発生器破壊後「敵を多く〜」をクリア（シエルは2-4）
3-1	シ	「黒いガンナーを倒せ」をクリア（撃墜成功）
3-1	コ	「水路を抜けるまでにエグゾセを倒せ」をクリア（ブルー撃破）
3-1	フ	望遠鏡を奪われる前に「機械兵の侵攻を阻止しろ」をクリア
3-2	フ	「望遠鏡を取り戻せ」をクリア
4-1	フ	「フォーメーション隊を倒せ」をクリア
4-2	シ	「城塞を守るドラードを倒せ」をクリア（時間内に撃墜）
4-2	コ	「城塞を守る砲台群を破壊しろ」をクリア（時間内にすべて破壊）
4-2	フ	「城塞を守る防衛隊を倒せ」をクリア（時間内に3部隊全滅）
4-3	フ	「敵の攻撃から装甲車を守れ」をクリア
4-4	フ	「装甲車を守りつつスクレットを倒せ」をクリア
5-1	シ	「出撃してくる戦闘艇を倒せ」をクリア
5-1	コ	「出撃してくる戦闘艇を倒せ」をクリア
5-1	フ	「接続パーツを外して博物館を取り戻せ」をクリア
5-2	シ	「ドラードを倒して機械兵からファムを守れ」をクリア
5-2	コ	「ドラードを倒してファムを守れ」をクリア
5-2	フ	「接続パーツを修理する砲台を倒せ」をクリア
5-2	フ	「連結器を壊してグランマガザンを解体しろ」をクリア
5-3	シ	「リヴァルを倒せ」をクリア（撃墜成功）
5-4	シ	「頑強な司令塔を破壊しろ」をクリア（機関部未破壊状態で150秒以内）
5-4	コ	「パーツを壊して機関部を破壊しろ」をクリア（150秒以内）
5-4	フ	「敵を倒してシエルを守れ」をクリア
5-5	フ	「仲間との連携攻撃を成功させろ」をクリア
5-6	フ	「永久機関を攻撃して機械兵を倒せ」をクリア
5-7	フ・シ・コ	「ヴァントルを倒せ」をクリア

※評価でSSランクを取るには、すべてが1UP以上の評価で　そのうちの1つを2UPにしなければならない。2UPを取るのにオススメなのはScene 5。ファムでプレイをして　賞金1,800万以上を目指そう。

まんが／長崎県　有馬えるるさん



PS2 A・AVG

魔剣爻（シャオ）

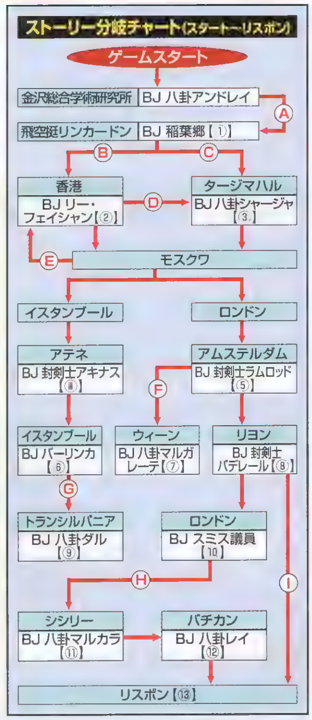
▶2001年8月7日
▶アトラス
▶¥6,800
▶MC2（●●KB以上）

クリアまでの道のりをチャートで完全攻略!!

『魔剣爻』は、エンディングが全部で8種類も存在する。選択肢のみならず、誰にBJ(ブレインジャック)するか、誰と闘うかなど、起こした行動すべてによってストーリーが分岐していく。そこで、8種類すべてのエンディングを見るための、フローチャートを完全公開！　とくに封剣士との接し方は、最重要ポイントとなってくるので、チャートと各ステージ＆ルートを参照して、協力するか倒すかを確認しながらプレイしていこう。



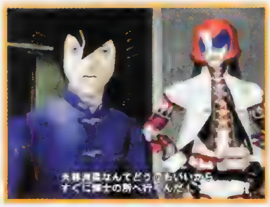
◀封剣士か八卦、どちらかに敵対したなら、一貫してその姿勢を貫いたほうがいい。ただし八卦は強敵なので注意。



※チャート表中のBJは協力するか、戦って倒すことでBJ可能なキャラを、VSは戦闘のみで、BJ不可能なキャラを表します。またモスクワ～リスボンまでは一方通行ではなく、リスボンクリア前ならいつでも未クリアのルートへ移動できます。

1 前半ストーリー攻略　封剣士との接し方に注意

ストーリー前半では、3人の封剣士たち（アキナス、ラムロッド、バデレール）の要請を受け入れるか、それとも拒否して戦いを挑むかによって、分岐が大きく変わってくる。そして、リスボンをクリアしたときに、封剣士と八卦のどちらをより多く倒してきたかによって、魔剣のスタンスが、「封剣士サイド」か「八卦サイド」かに決定されるのだ。ちなみに、この数の中に、香港で現れるフェイシャンと、タージマハルで現れるシャージャは含まれない。倒した封剣士と八卦の数が同数だった場合のみ、フェイシャンを倒していなければ「封剣士サイド」になり、倒すと「八卦サイド」となる。しっかり誰を倒したかをチェックしておくように。



◀中盤の大きな分岐点であるリスボンでは、セーブを忘れるな！

◎リスボンまでのステージポイント（①～⑬）

【①】稲葉郷にBJしてクリアすると、アンドレイの体にBJできなくなる。
【②】フェイシャンの問いにYESと答えるか、NOと答えたあとに倒した場合、フェイシャンにBJ可能。
【③】シャージャの部屋へ続く扉は、フェイシャンに協力してBJしていると開くことが可能。シャージャを倒すと、シャージャにBJ可能。
【④】アキナスに協力するか、協力しないで倒すと、BJ可能。
【⑤】ラムロッドに協力するか、協力しないで倒すと、BJ可能。
【⑥】アキナスに協力していれば、バーリンカの部屋へ続く扉を開くことが可能。バーリンカにBJ可能。
【⑦】マルガレーテの部屋へ続く扉は、ラムロッドにBJしていると開くことが可能。マルガレーテを倒すと、BJ可能。
【⑧】バデレールに協力するか、協力しないで倒すと、BJ可能。
【⑨】ダルを倒すと、BJ可能。
【⑩】スミス議員の部屋へ続く扉は、バデレールに協力してBJしていると開くことが可能。扉を開くと、スミス議員にBJ可能。
【⑪】マルカラの部屋へ続く扉は、バデレールにBJしていると開くことが可能。マルカラを倒すと、BJ可能。
【⑫】バチカンにはアテネ、リヨンをクリア後に訪れることができるが、レイの部屋へ続く扉はマルカラにBJしていると開くことが可能。レイを倒すとBJ可能。
【⑬】リスボンをクリアすると、まだ出会っていないヨーロッパの封剣士と八卦は、BJできなくなってしまう。

◎リスボンまでの分岐ポイント（A～I）

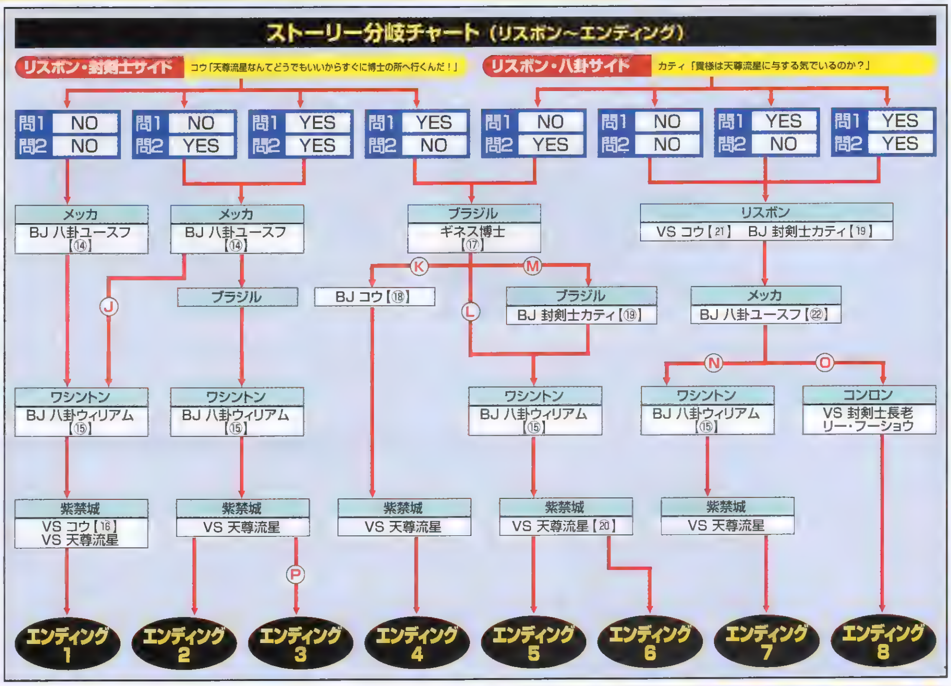
Ⓐ リー　フーショウの質問は、ルート分岐に一切関係しない。
Ⓑ リンカードンで稲葉郷にBJしてクリアした場合、香港へ向かう。
Ⓒ リンカードンでアンドレイにBJしたままクリアした場合、タージマハルへ向かう。
Ⓓ フェイシャンに協力すると、香港からタージマハルへのルートが出現する。
Ⓔ アンドレイでモスクワをクリアすると、モスクワから香港へのルートが出現する。
Ⓕ ラムロッドに協力すると、アムステルダムからウィーンへのルートが出現する。
Ⓖ バーリンカにBJすると、イスタンブールからトランシルバニアへのルートが出現する。
Ⓗ スミス議員にBJすると、リヨンからシシリーへのルートが出現する。
Ⓘ リヨンクリア後は、いつでもリスボンへ向かうことが可能。

2 後半ストーリー攻略　カティとコウの返事に注意

後半のストーリーは、「封剣士サイド」か「八卦サイド」かによって、大きく2つに分岐する。さらに、カティとコウからの2つの質問にどう答えるかによって、以後のルートがある程度確定してしまうので、慎重に選びたい。ちなみに、「封剣士サイド」の場合は最初にコウから質問され、「八卦サイド」の場合は最初にカティから質問されることになる。自分がどちらのサイドかが不明な場合は、これを目安にするとよいだろう。リスボン以降もブラジルやメッカで選択肢が発生することがあるので、それらも先の展開をチャートで確認しながら、目的のエンディング目指して答えを選んでいこう。



◀コウにBJするならば、特にリスボンでの質問の回答と、その後のルート選択には注意しよう。



◎エンディングまでのステージポイント（⑭～㉒）

【⑭】ユースフを倒すと、BJ可能。
【⑮】ウィリアムを倒すと、BJ可能。
【⑯】封剣士に協力していて、リスボンの質問で、NO→NOと答えていると、紫禁城にコウが敵として現われる。
【⑰】封剣士に協力していて、リスボンの質問で、YES→NOと答えるか、封剣士に協力しないで、NO→YESと答えていると、ギネス博士のイベントで、選択肢が出現する。
【⑱】コウに強制的にBJしてしまい、ほかの体へのBJは不可能となる。
【⑲】カティを倒すとBJ可能。
【⑳】紫禁城の内部で、選択肢が発生。その選択の結果で、エンディングが変化する。
【㉑】封剣士に協力をしないで、リスボンの質問で、NO→YES以外の回答をした場合、コウ→カティの順番で戦闘が発生する。コウにはBJ不可能。
【㉒】封剣士に協力をしないで、リスボンの質問で、NO→YES以外の回答をした場合、ユースフとの戦いの前のイベントで、選択肢が出現する。この選択肢で、YESと選択した場合、ユースフとは戦わず、ユースフにBJ不可能。NOと選択した場合は、ユースフにBJ可能。

◎エンディングまでの分岐ポイント（Ⓙ～Ⓟ）

Ⓙ メッカクリア後にブラジルへ向かわずにワシントンに向かうと、ブラジルへのルートが消滅し、ブラジルへ向かうことが不可能。
Ⓚ 封剣士に協力していて、ギネス博士の質問でYESを選択した場合、コウにBJして紫禁城へと向かう。このときに、ブラジルと紫禁城以外へのルートは消滅する。
Ⓛ ギネス博士の質問でNOを選択した場合、ワシントンへ向かう。
Ⓜ 封剣士に協力しないで、ギネス博士の質問でYESを選択した場合、研究所の屋外でカティとの戦闘が発生する。
Ⓝ ユースフの質問で、NOを選択すると、ワシントンへ向かう。
Ⓞ ユースフの質問で、YESを選択すると、コンロンへ向かう。
Ⓟ 特殊な条件を満たしていると、エンディング3を迎える。



▲ケイとの会話も重要な要素となる。



まんが／埼玉県　おま吉さん

※エンディング3は特殊な条件をクリアしたときのみ進むことができる。その条件は、①すべての封剣士に協力し　すべての八卦を倒すこと。その際は通常のルートと異なり　フェイシャンに協力してシャージャを倒すことも含まれるので要注意。②ケイとの信頼関係を100%築くこと。そのためにはヨーロッパの各ステージをクリアしたあとに発生するケイの質問に対し　すべて彼女が魔剣に対して好意をもつように答えなければならない。

PS2 SPG

みんなのGOLF3

▶2001年7月26日
▶SCE
▶¥4,980
▶MC(115KB以上)・MT(4人プレイ用)

コース攻略に役立つデータ集を大公開

全大会での優勝やVSモードで全キャラに完勝するなど、挑戦しがいのある目標がたくさんある『みんなのGOLF 3（以下、みんGOL）』。ここでは、ポイントが増減する条件からステータス画面の評価基準まで、コース攻略に役立つデータをまとめて公開。これを参考にすれば、全コースのベストスコアを更新することも可能だ!!

CHECK 覚えておいてソンはない、3つのミニ情報！

①ソフトリセットの活用
スタート、セレクト、LRすべてを同時押しすればメインメニューへ飛べる。メインメニューからならデータロード画面に戻れる。

②風速を知る方法
左上の旗の動きなどから予測する。ギャラリーが風に関するセリフ（「吹いてきた」など）をいったときは5m以上の風が吹いている。

③スーパージャストインパクト
○ボタンを特定の強さで押してジャストインパクトを決めると、ブレの少ない打球が打てる。フキダシの記号も「♬」に変わる。

データ1 ポイントが増減する条件

ショット内容やスコアによって増減するポイント。その仕組みをまとめたのが下の表だ。バーディーやイーグルを取れば多くのポイントがプラスされる一方、池やバンカーに入れるとマイナスされてしまうので注意。パーオンキープ時にもらえるポイントは決して多くないものの、ラウンドを積み重ねていけば無視できない数字になるので、1打1打を大切にしよう。ポイントはショップでお金代わりに使えるだけでなく、インターネット上で行われている「全国大会モード」でスコアが同じ場合の順位決定の判別にも利用されている。なお、ベストポイントは「生涯トータル記録」に自動的に記録される。



▲パー5を2打でカップインさせるアルバトロス。難易度はとても高いが、獲得ポイントも一番多い。

ポイントがプラス（マイナス）される条件

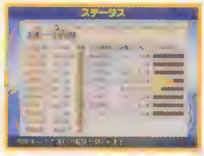
ポイント	条件
20	1打目でフェアウェイをキープする（ショートホールを除く）
10〜50	パーオンする（カップに近いほど高ポイント）
加算ポイント	パー5で2オンならさらに＋30、パー4で1オンならさらに＋40、ピンショット（ピンに当てる）ならさらに＋20
100	パー
200	バーディー
300	イーグル
400	ホールインワン
500	アルバトロス
加算ポイント	チップインパーならさらに＋30、チップインでバーディーやイーグル、アルバトロスを決めればさらに＋50〜300（距離が長いほど高ポイント）
10〜50	10m以上のパットを決める（距離が長いほど高ポイント）
−60	OBに入れる、アンプレアブルをする
−40	池に入れる
−20	バンカーに入れる

データ2 ステータス「生涯トータル記録」の評価基準

ステータス画面内の項目と評価基準

項目／ランク	S	A	B	C	D	E
ベストスコア	−18	−14	−12	−8	−2	−1
ベストポイント	4500	4000	3000	2000	1000	1000未満
ロングパット	25	20	15	10	5	5未満
ロングチップイン	200	150	100	50	25	5未満
ベストドライブ	330	300	280	260	240	240未満
フェアウェイキープ	90	85	80	75	70	70未満
パーオンキープ	85	80	70	60	50	50未満
平均パット	1.1	1.3	1.6	1.8	2	2.1以上
ジャストインパクト	55	45	35	25	15	15未満
総合	53	44	35	26	17	17未満

プレイヤーのデータが10項目にわたって記録される「生涯トータル記録」。各項目には、評価（S〜E）がつけられているが、その評価基準をまとめたものが左の表だ。最後の「総合」は他の9項目の評価を点数に換算（S＝6、A＝5、B＝4、C＝3、D＝2、E＝1）し、合計した数値をもとに評価している。このなかで最もS評価が取りにくいのは、ジャストインパクトだろう。



▶オールSにするには、かなりの修練が必要？

データ3 みんGOL段位の種類と昇段条件

段位の昇段条件には、ショートコースを除く5コースのベストスコアが関係している。4級〜5段まではどれか1つのコースで、師範〜神は全5コースで、それぞれ基準以上のスコアを出せばOK。ただし、レギュラーティーかバックティーのどちらか一方で基準を満たせばクリアとみなされる。能力の高いキャラやクラブを手に入れたら、比較的難易度の低いバックティーで挑戦してみるといいだろう。ちなみに、段位は順番に1つずつ上がるようになっている（上位の段位条件を満たしても、いきなりその段位にはならない）。この場合は、ラウンドを回るたびに昇段していくので、ご心配なく。



◀みんGOL段位の最高位は、みんごる神だ。

みんGOL段位の種類と昇段の基準

段位/コース	コース1 レギュラー	コース1 バック	コース2 レギュラー	コース2 バック	コース3 レギュラー	コース3 バック	コース4 レギュラー	コース4 バック	コース5 レギュラー	コース5 バック
5級	初期状態									
4級	6	9	8	11	10	13	12	16	15	19
3級	3	6	5	8	7	10	9	13	12	16
2級	0	3	2	5	4	7	6	10	9	13
1級	−2	1	0	3	2	5	4	8	7	11
初段	−4	−1	−2	1	0	3	2	6	5	9
2段	−6	−3	−4	−1	−2	1	0	4	3	7
3段	−8	−5	−6	−3	−4	−1	−2	2	1	5
4段	−10	−7	−8	−5	−6	−3	−4	0	−1	3
5段	−12	−9	−10	−7	−8	−5	−6	−2	−3	1
師範	−12	−9	−10	−7	−8	−5	−6	−2	−3	1
名人	−14	−11	−12	−9	−10	−7	−8	−4	−5	−1
大王	−16	−13	−14	−11	−12	−9	−10	−6	−7	−3
仙人	−18	−15	−16	−13	−14	−11	−12	−8	−9	−5
神	−20	−17	−18	−15	−16	−13	−14	−10	−11	−7

データ4 全アイテムの入手条件リスト

アイテムがショップに並ぶ条件を、他の入手方法などとともに紹介しよう。ショップでは4種類の画面を切り替えるようになっているが、ここでは左端から順にメニュー1〜4と表記している。また、リストの並び順は画面と同じにしてある（上段左端、中段左端、下段左端、上段左から2番目〜という順番）。黒く表示される未入荷アイテムの内容も、これさえあればわかるだろう。なお、ショップメニュー3に登場する「カプセル」の備考欄には、そのカプセル内の生物等が出現するコース番号を併記しておいた。ただし、季節によっては出ない可能性もあるので注意してもらいたい。



◀「代打券」を除き、入手済みアイテムは売り切れ扱いとなる。

大会アイテムコーナー ショップメニュー1

アイテム名	入荷条件	価格	備考
ビッグエアークラブ	最初から入荷済み	5900	ビギナー（春）の優勝賞品
ピンホールクラブ	アマチュアランクになる	6300	アマチュア（秋）の優勝賞品
ターボスピンクラブ	セミプロランクになる	6700	セミプロ（春）の優勝賞品
インフィニティクラブ	キングスランクになる	8700	キングス（秋）の優勝賞品
ビッグエアーボール	セミプロランクになる	6700	セミプロ（夏）の優勝賞品
ピンホールボール	プロランクになる	7000	プロ（秋）の優勝賞品
ターボスピンボール	プロランクになる	7000	プロ（春）の優勝賞品
ストレートボール	ツアープロランクになる	7600	ツアープロ（春）の優勝賞品
ビギナーズボール	トッププロランクになる	8000	トッププロ（秋）の優勝賞品
サイドスピンボール	トッププロランクになる	8000	トッププロ（冬）の優勝賞品
インフィニティボール	キングスランクになる	8700	キングス（春）の優勝賞品

大会アイテムコーナー ショップメニュー2

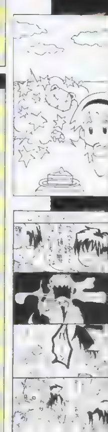
アイテム名	入荷条件	価格	備考
壁紙セット1	最初から入荷済み	2900	ビギナー（夏）の優勝賞品
壁紙セット2	アマチュアランクになる	3300	アマチュア（冬）の優勝賞品
ヘッドスピード計	最初から入荷済み	2900	ビギナー（冬）の優勝賞品
キャディ「スズキ」	最初から入荷済み	2900	ビギナー（秋）の優勝賞品
キャディ「ヒトミ」	セミプロランクになる	3700	セミプロ（冬）の優勝賞品
キャディ「クーガー」	ツアープロランクになる	4600	ツアープロ（夏）の優勝賞品
キャディ「レイラ」	トッププロランクになる	5000	トッププロ（夏）の優勝賞品
3Pカラー	アマチュアランクになる	3300	アマチュア（夏）の優勝賞品
4Pカラー	プロランクになる	4000	プロ（冬）の優勝賞品
キャディカラー	キングスランクになる	5700	キングス（夏）の優勝賞品
みんなのCD	アマチュアランクになる	3300	アマチュア（春）の優勝賞品
日記帳	セミプロランクになる	3700	セミプロ（秋）の優勝賞品
天気の神様	プロランクになる	4000	プロ（夏）の優勝賞品
野次の素	ツアープロランクになる	4600	ツアープロ（秋）の優勝賞品
バックティープレイ権	ツアープロランクになる	4600	ツアープロ（冬）の優勝賞品
VTR増設	トッププロランクになる	5000	トッププロ（春）の優勝賞品
メニューキャラプレイ権	キングスランクになる	9800	キングス（冬）の優勝賞品

ショップメニュー3

アイテム名	入荷条件	価格	備考
カプセル01	最初から入荷済み	2900	オオムラサキ（コース1）
カプセル02	最初から入荷済み	2900	温泉猿（コース1）
カプセル03	最初から入荷済み	2900	飛行船（コース1）
カプセル04	最初から入荷済み	2900	アトラスオオカブトムシ（コース2）
カプセル05	最初から入荷済み	2900	ヘラクレスオオカブトムシ（コース5）
カプセル06	最初から入荷済み	2900	クルーザー（コース5）
カプセル07	最初から入荷済み	2900	黄金鯉（コース1、2、5）
カプセル08	コース1を10回プレイする	4900	セスナ（コース1）
カプセル09	コース1を10回プレイする	4900	カッパ（コース1）
カプセル10	コース2を10回プレイする	4900	ジャンボジェット（コース2）
カプセル11	コース3を10回プレイする	4900	プテラノドン（コース3）
カプセル12	コ -ス3を10回プレイする	4900	UFO（コース3）
カプセル13	コース5を10回プレイする	4900	フラットウッズの宇宙人（コース5）
カプセル14	コース1から5を10回プレイする	4900	リトルグレイ（コース1、5）
追加カメラA	10回プレイする	4600	———
追加カメラB	20回プレイする	4600	———
追加カメラC	30回プレイする	4600	———
追加カメラD	40回プレイする	4600	———
ムービーシアター	「VS」でシャークを倒す	4600	———
追加ガッツポーズ	15回プレイする	5200	———
代打券	最初から入荷済み	1400	———

ショップメニュー4

アイテム名	入荷条件	価格	備考
秘密の裏技壱	最初から入荷済み	1400	内容はスーパーサイドスピン
秘密の裏技弐	秘密の裏技壱を購入する	1400	内容はスーパーバック（トップ）スピン
秘密の裏技参	秘密の裏技弐を購入する	1400	内容は左打ち
秘密の裏技四	秘密の裏技参を購入する	1400	内容はライジングボール
秘密の裏技五	秘密の裏技四を購入する	1400	内容はスーパージャストインパクト
キャラ壁紙1	「VS」でサエ、アーサーを倒す	4100	———
キャラ壁紙2	「VS」でシャークを倒す	4100	———
キャラ壁紙3	「VS」でローズを倒す	4100	———
裏ナナコ服	「VS」でローズを倒す	7200	裏ナナコを倒しても入手可能
裏サトル服	「VS」でローズを倒す	7200	裏サトルを倒しても入手可能
裏ゴンゾウ服	「VS」でローズを倒す	7200	裏ゴンゾウを倒しても入手可能
裏サエ服	「VS」でローズを倒す	10000	裏サエを倒しても入手可能
裏アーサー服	「VS」でローズを倒す	10000	裏アーサーを倒しても入手可能
裏リン服	「VS」でローズを倒す	13000	裏リンを倒しても入手可能
裏モーガン服	「VS」でローズを倒す	13000	裏モーガンを倒しても入手可能
裏ジェーン服	「VS」でローズを倒す	16600	裏ジェーンを倒しても入手可能
裏レスリー服	「VS」でローズを倒す	16600	裏レスリーを倒しても入手可能
裏シャーク服	「VS」でローズを倒す	19700	裏シャークを倒しても入手可能
裏グロリア服	「VS」でローズを倒す	22800	裏グロリアを倒しても入手可能
裏ダグラス服	「VS」でローズを倒す	22800	裏ダグラスを倒しても入手可能
裏キース服	「VS」でローズを倒す	26000	裏キースを倒しても入手可能
裏キング服	「VS」でローズを倒す	26000	裏キングを倒しても入手可能
裏ローズ服	「VS」でローズを倒す	29000	裏ローズを倒しても入手可能



まんが／愛知県 名古屋の妹さん

PS AVG

Memories Off 2nd

▶2001年9月27日
▶キッド
▶[illegible]
▶MC(1ブロック)

キャラ別チャートで6人のヒロイン全員のグッドエンドへキミをエスコート!!

6人の魅力的なヒロインたちとの恋愛が楽しめる『Memories Off 2nd』。ここでは、各ヒロインのグッドエンドまで、チャートで一気に大攻略！　基本的には、浮気をせず目当てのヒロインに優しくしていれば、そのヒロインの専用ルートに進み、グッドエンドを迎えられる。だが、バッドエンドが確定する選択肢や、ほたるとつばめのように専用ルートが共通のヒロインもいる。バッドエンドを迎えないよう、チャートを確認しつつ選択肢を選んでいこう。

攻略チャートの見方

日付は、そのイベントが発生する日にちを　イベント名は、そのイベントのイベントタイトルを　選択肢は、そこで選ぶべき選択肢を　それぞれ表しています。また、日付の項目が「—」になっているところは、日付が設定されていないイベントを表しています。なお、進め方によっては、チャートにある選択肢が出現しない場合がありますが、その場合は自動的にチャートの選択肢が選択されています。



白河ほたる Shirakawa Hotaru

ほたるの専用ルートに進むためには、健と翔太がケンカをしていることと、8月8日に「迎えにいくよ」を選択することが必須だ。あとは、8月18日に「ドアを開けない」を選択すればグッドエンドを迎えられる。

攻略チャート

日付	イベント名	選択肢
8月1日	前奏曲	心配してない
		あたり
		ウチに寄っていかない？
		『大丈夫だよ！』と励ました
	鳥は窓辺へと降り立つ	恋人同士って言うか……
		まぁ、くれるって言うなら
8月2日	フェルマータ	する
		確かに
	出会い	駅まで送る
8月3日	音色	もう少し待ってみる
	力仕事	希ちゃんと代わる
	コンタクト	確かに……
8月4日	オンディーヌ	うらやましかった
	スープと姉妹	ヴィシソワーズ
8月5日	讃歌	雨
8月6日	二度目は偶然	きっと行くよ
	希の失敗	ぼくも手伝うよ
8月7日	プリンと魔女	聞いてみる
	三度目は必然	彼女の気持ちには応えられない
8月8日	蛍火	迎えにいくよ
	夜想曲	愛の夢
		リスト
8月9日	寂然と夢想の雨	あると思う
8月11日	彼女と橋へ続く道	単刀直入に本題を
8月12日	流れる白と悲愴の調べ	好き
	流れる城と皮相の調べ	黙っている
8月13日	水の反映	ほたるのことで悩んでいる
8月17日	針ににじむ傷跡	ＯＫ
		じっとしている
8月18日	承前	ドアを開けない



南つばめ Minami Tsubame

つばめの専用ルートは、ほたると共通になっているため、つばめにだけ優しくしていてもダメなので注意。また、8月18日以降の選択肢は、エンディングを見るために必須のものなので、間違えないようにしてほしい。逆にそれまでは、ほたるとの同時攻略も可能だ。

攻略チャート

日付	イベント名	選択肢
8月1日	前奏曲	心配してない
		あたり
		ウチに寄っていかない？
		『大丈夫だよ！』と励ました
	鳥は窓辺へと降り立つ	恋人同士って言うか……
		まぁ、くれるって言うなら
8月2日	フェルマータ	する
		確かに
	出会い	駅まで送る
8月3日	音色	もう少し待ってみる
	力仕事	希ちゃんと代わる
	コンタクト	確かに……
8月4日	オンディーヌ	うらやましかった
	スープと姉妹	ヴィシソワーズ
8月5日	讃歌	雨
8月6日	二度目は偶然	きっと行くよ
	希の失敗	ぼくも手伝うよ
8月7日	プリンと魔女	聞いてみる
	三度目は必然	彼女の気持ちには応えられない
8月8日	蛍火	迎えにいくよ
8月9日	寂然と夢想の雨	分からない
8月11日	彼女と橋へ続く道	当たり障りのない話題を
8月12日	流れる白と悲愴の調べ	嫌い
	流れる城と皮相の調べ	宇和島のことを尋ねる
8月13日	水の反映	先生のことで悩んでいる
8月17日	針ににじむ傷跡	ＮＯ
		払いのける
8月18日	承前	ドアを開ける
8月22日	一触即発（いっしょくそくはつ）	ぶん殴る
8月23日	右顧左眄（うこさべん）	違う……！
8月25日	二者択一（にしゃたくいつ）	もう決まっている
		出ることにした



飛世巴 Tobise Tomoe

巴は、選択しだいで登場しなくなるほか、1つの選択ミスがバッドエンドに直結することがあるので、最も難易度の高いキャラだろう。とくに8月19日以降の選択肢は、すべてグッドエンドを見るために必須のものなので、間違えないように。

攻略チャート

日付	イベント名	選択肢
8月1日	前奏曲	心配してない
		あたり
		ウチに寄っていかない？
		『大丈夫だよ！』と励ました
	鳥は窓辺へと降り立つ	恋人同士って言うか……
		まぁ、くれるって言うなら
8月2日	フェルマータ	する
		確かに
	出会い	駅まで送る
8月3日	音色	もう少し待ってみる
	力仕事	希ちゃんと代わる
	コンタクト	確かに……
8月4日	オンディーヌ	うらやましかった
	スープと姉妹	ヴィシソワーズ
8月5日	讃歌	晴れ
8月6日	二度目は偶然	きっと行くよ
	希の失敗	ぼくも手伝うよ
8月7日	プリンと魔女	聞いてみる
	三度目は必然	彼女の気持ちを受け止める
8月11日	フレンズ	飛世さんか!?
		いる
8月13日	朝	体力づくり？
		変なことじゃないから頼むよ
8月14日	the day before	やる
		いいよ、行こうか
8月18日	ラジオ　デイズ	分かった、任せとけ
8月19日	ランチタイム・ラヴァー	乗り越して藍ヶ丘までいってみようかな
		うん、見たい
		それだけ期待されてるんだよ
8月21日	アンチェインド	やっぱり、実話は違うな……
8月23日	ホイッスル	あぁ、一時期、見るのもイヤだったって……
8月24日	真夏の夜の夢	追及する
		ほたると会う約束をする
8月26日	決戦前夜	……少し無理があるかな？



白河静流 Shirakawa Shizuru

静流の専用ルートに進むための条件は、ほかのキャラのルートに進まないことなので、注意すること。しかし、専用ルートに進んでしまえば、あとは静流に合わせた選択肢を選んでいけばいいので、グッドエンドを見るのはさほど難しくはない。

攻略チャート

日付	イベント名	選択肢
8月1日	前奏曲	心配してない
		あたり
		ウチに寄っていかない？
		『大丈夫だよ！』と励ました
	鳥は窓辺へと降り立つ	恋人同士って言うか……
		まぁ、くれるって言うなら
8月2日	フェルマータ	する
		確かに
	出会い	駅まで送る
8月3日	音色	もう少し待ってみる
	力仕事	希ちゃんと代わる
	コンタクト	確かに……
8月4日	オンディーヌ	うらやましかった
	スープと姉妹	ヴィシソワーズ
8月5日	讃歌	雨
8月6日	二度目は偶然	きっと行くよ
	希の失敗	ぼくも手伝うよ
8月7日	プリンと魔女	聞いてみる
	三度目は必然	彼女の気持ちには応えられない
8月8日	蛍火	待ってればいいかな……
	再び失敗の希	まあ、こんなものかな……
8月10日	酔いと戦い	どこかその辺をぶらぶらしよう
	海とスピード	静流さん
		もらった貝をあげる
	ドレスと思い出	何か買ってきますよ
	公園と旋律	嫌なことでも思い出したのか？
	連絡と困惑	自分が何を考えているか分からない
	仮病とアイス	静流さんのこと



寿々奈鷹乃 Suzuna Takano

鷹乃で気をつけてほしいのが8月5日の選択肢。チャートのとおりに進めた場合、ここで「晴れ」を選ばないと健と翔太のケンカが発生し、専用ルートに入れなくなるのだ。ただ、専用ルートに進んでしまえば、それほど難しい選択肢はない。

攻略チャート

日付	イベント名	選択肢
8月1日	前奏曲	心配してない
		あたり
		ウチに寄っていかない？
		『大丈夫だよ！』と励ました
	鳥は窓辺へと降り立つ	恋人同士って言うか……
		まぁ、くれるって言うなら
8月2日	フェルマータ	する
		確かに
	出会い	駅まで送る
8月3日	音色	もう少し待ってみる
	力仕事	希ちゃんと代わる
	コンタクト	確かに……
8月4日	オンディーヌ	うらやましかった
	スープと姉妹	ヴィシソワーズ
8月5日	讃歌	晴れ
	波紋ひろがる	男達に空き缶を投げつける
8月6日	教室で再会	……気のせいだろう
8月8日	彼女のきらめき	えっ、辞退？
8月10日	酔いと戦い	学校に行こうかな？
	彼女の秘密	それは違うと思う
	雲	メールを打ってみた
	苛立ち	見つからないように近づく
	すれ違い	寿々奈さんを食事に誘う
	恋	相談に乗ってもらう
	告白	ひとりの女の子として
		練習を休んだわけを聞く

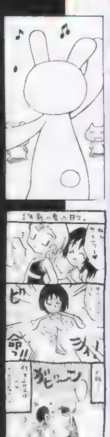


相摩希 Soma Megumi

希は、8月8日に「ちょっと変わった～」を選択し、8月10日に「待って～」を選択することで専用ルートに進むことができる。しかも、そのあとに選ぶべき選択肢は「今のは～」しかないので、専用ルートに進むことだけが重要となる。

攻略チャート

日付	イベント名	選択肢
8月1日	前奏曲	心配してない
		あたり
		ウチに寄っていかない？
		『大丈夫だよ！』と励ました
	鳥は窓辺へと降り立つ	恋人同士って言うか……
		まぁ、くれるって言うなら
8月2日	フェルマータ	する
		確かに
	出会い	駅まで送る
8月3日	音色	もう少し待ってみる
	力仕事	希ちゃんと代わる
	コンタクト	確かに……
8月4日	オンディーヌ	うらやましかった
	スープと姉妹	ヴィシソワーズ
8月5日	讃歌	雨
8月6日	二度目は偶然	きっと行くよ
	希の失敗	ぼくも手伝うよ
8月7日	プリンと魔女	聞いてみる
	三度目は必然	彼女の気持ちには応えられない
8月8日	蛍火	待ってればいいかな……
	再び失敗の希	ちょっと変わった性格かも
8月10日	休息のひととき	待っていようかな
	真っ白い部屋	今のは希ちゃんだろうか？



まんが／長崎県　雨月キリコさん

PS2 RPG

リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～

▶2001年6月21日
▶ガスト
▶¥6,800
▶MC2(900KB)

快適な錬金術士ライフを送るために役立つ情報をドーンとお届け!!

豊富なイベントで、何度プレイしても楽しめる『リリーのアトリエ』。ここでは、初めての人はもちろん、2回目以降のプレイにも役立つ「オトク」な情報をまとめて大紹介！　とくに妖精に関する情報は、知っていると何かと便利なので、ぜひ覚えておいてほしい。

「虹妖精」目指して、妖精さんをレベルUP!

妖精にはレベルがあり、経験を積むことで成長していく。まず、下の表で示したとおり、妖精はレベルごとに色分けされていて、それぞれ能力が異なる。彼らは材料採取やアイテム調合によって経験値を獲得して、経験値が100に達するとレベルが上がる。経験値の状態は★の数で示され、0～33が★、34～66で★★、67～99で★★★だ。なお、経験値の算出方法は、材料採取が「5－(妖精さんレベル)」、アイテム調合は「(アイテムレベル)＋4－(妖精さんレベル)」となる。この式からわかるように、緑になった妖精は材料採取では成長しないほか、虹妖精は成長によってのみ出現する。また、妖精の賃金はレベルが上がっても雇用時のままなので、同じ妖精を雇い続けるほうがオトクだ。解雇してしまうと同じ妖精は2度と出現しないので要注意。

レベル別妖精能力一覧

LV	妖精	能力	宝物発見確率
0	黒	リリーの1/7の速度で採取作業のみ	0%
1	茶	リリーの1/7の速度で採取&調合作業可能	0%
2	赤	リリーの1/6の速度で採取&調合作業可能	0%
3	橙	リリーの1/5の速度で採取&調合作業可能	0.25%
4	黄	リリーの1/4の速度で採取&調合作業可能	0.25%
5	緑	リリーの1/3の速度で採取&調合作業可能	0.50%
6	青	リリーの1/2の速度で採取&調合作業可能。特殊舞踊あり	0.50%
7	紺	リリーと同じ速度で採取&調合作業可能。特殊舞踊あり	0.75%
8	虹	リリーの1.5倍の速度で採取&調合作業可能。特殊舞踊＋αあり	0.75%

得意ジャンルを持った妖精さんがいる!!

妖精のなかには、得意ジャンルを持つ妖精がいる。アイテムには特殊色を除いて赤、青、緑、白という4色の色属性があり、得意ジャンルのアイテムは調合速度が2倍になる。なかには4属性すべてを得意とする妖精もいるが、出現確率は1～3%と超低確率。なお、黒妖精には4属性すべてが得意なものはいないほか、金属性を得意とする妖精もいないので気をつけよう。



◀得意ジャンルを持った妖精には、名前の前にドット（◆）が付く。

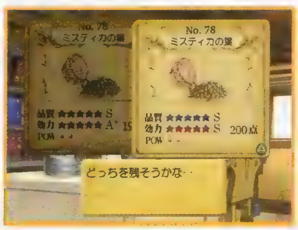
好きな属性の従属効果を付加させよう!

ラフ調合&ブレンド調合限定でアイテムに付加される従属効果。これは下の表で示すとおり、アイテムを完成させた曜日に応じて5種類の効果が付加される。ただし、この従属効果の寿命はわずか1世代。完成したアイテムを次の調合の素材に使っても、従属効果は引き継がれない。また、ラフ調合のみ「(アイテムレベル)%」の確率で突然変異が発生して、全パラメータが2倍になることもある。なお、完成日であって調合開始日ではないので注意。

曜日別従属効果

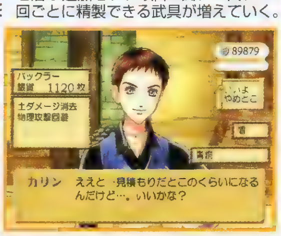
完成日	従属効果
炎曜日	火属性のダメージ効果
水曜日	水属性のダメージ効果
木曜日	木属性のダメージ効果
風曜日	風属性のダメージ効果
金曜日	効力値＋20

▶アイテムの完成日から逆算すれば、好みの従属効果を意図的に付加することもできる。なかでも金曜日の効力値アップが、使いどころを選ばないのでオススメ。



カリンのレベルを上げて、強力な武具をGET

製鉄工房にいいアイテムを持ち込んでいるのに、できる武具はイマイチなんてことがある。これは、カリンの腕前が低いせいだ。使える&強力な武具を精製してもらうためには、ガンガン依頼してカリンに経験を積ませることが重要。最初から精製できる武具は2種類しかないが、2回の依頼で片手剣と盾が追加され、以降6回、12回、20回ごとに精製できる武具が増えていく。

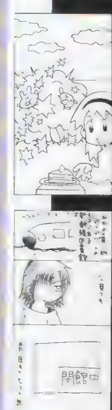




▲材料のアイテムに付いていた従属効果のうち、武具専用として設定されていた効果は精製後もすべて生かされる。

◀カリンが精製できる武具の種類は、一定回数の依頼をこなすごとに増える。

まんが／東京都　白月朧夜さん



フリーポインタで収穫できるアイテムを一挙大公開!

フリーポインタで採取可能になる場所で収穫できるアイテムを公開！　これらのアイテムの入手確率は、季節によって多少異なる。また、フリーポインタで選択できる場所は、通常の採取に出かけて通ったことがある場所のみ。なので、行ったことのない通常の採取場所がまだある場合は、そちらを優先してほしい。

採取場所別収穫アイテムリスト

採取場所	収穫できるアイテム						
近くの森	ニューズ	うに	魔法の草	オニワライタケ	うにゅう	無価値な石	－
近くの森　奥地	ニューズ	うに	魔法の草	オニワライタケ	うにゅう	無価値な石	－
西部湿原　散策道	月のしずく	こじょのこしかけ	ズフタフ槍の草	ヤドクタケ	無価値な石	－	－
西部湿原　大湿地	月のしずく	こじょのこしかけ	ズフタフ槍の草	ヤドクタケ	無価値な石	－	－
西部湿原　湖沼帯	ドナー石	月のしずく	こじょのこしかけ	ズフタフ槍の草	ヤドクタケ	無価値な石	－
ピルツの森	ヤドクタケ	うに	竹	お酒の木の樹液	こじょのこしかけ	うにゅう	マッシュルーム
風の往く丘	アザミ	魔法の草	四つ葉の詰め草	ベルグラドいも	ズフタフ槍の草	無価値な石	－
北の荒地　西	カノーネ岩	星のかけら	無価値な石	－	－	－	－
エルフィン洞窟	カノーネ岩	地底湖の溜まり	コメート原石	ドナー石	－	－	－
北の荒地	カノーネ岩	星のかけら	無価値な石	－	－	－	－
メディアの森	ニューズ	コメート原石	うに	竹	お酒の木の樹液	オニワライタケ	ヤドクタケ
奥メディア	ニューズ	コメート原石	うに	竹	お酒の木の樹液	オニワライタケ	ヤドクタケ
ヴィラント登山道	カノーネ岩	グラセン鉱石	黄金色の岩	コメート原石	ドナー石	無価値な石	－
ヴィラント山中腹	カノーネ岩	グラセン鉱石	黄金色の岩	コメート原石	ドナー石	無価値な石	－
ヴィラント山	カノーネ岩	グラセン鉱石	黄金色の岩	コメート原石	ドナー石	無価値な石	－
北の荒地　東	カノーネ岩	星のかけら	無価値な石	－	－	－	－
日の昇る丘	カノーネ岩	グラセン鉱石	黄金色の岩	アザミ	瞳石	蒸留石	－
日時計の草原	カノーネ岩	グラセン鉱石	黄金色の岩	アザミ	瞳石	蒸留石	－
幸せの壁	カノーネ岩	グラセン鉱石	黄金色の岩	アザミ	瞳石	蒸留石	－
北ベルグラド平原	アザミ	魔法の草	ベルグラドいも	ズフタフ槍の草	無価値な石	－	－
ヘーベル湖	ミスティカ	ヘーベル湖の水	魔法の草	ズフタフ槍の草	無価値な石	－	－
大ベルグラド平原	アザミ	魔法の草	ベルグラドいも	ズフタフ槍の草	無価値な石	－	－
東ベルグラド平原	アザミ	魔法の草	ベルグラドいも	ズフタフ槍の草	無価値な石	－	－
ヘーベル湖畔　東	ミスティカ	ヘーベル湖の水	魔法の草	ズフタフ槍の草	無価値な石	－	－
ヘウレンの森　南	アイヒェ	ハチの巣	竹	お酒の木の樹液	ヤドクタケ	無価値な石	－
ヘウレンの森　東	アイヒェ	ハチの巣	竹	お酒の木の樹液	ヤドクタケ	無価値な石	－
東の台地　緑の丘	宝石草のタネ	アザミ	魔法の草	グラビ石	無価値な石	－	－
東の台地　大平原	宝石草のタネ	アザミ	魔法の草	グラビ石	無価値な石	－	－
東の台地　公爵領	宝石草のタネ	アザミ	魔法の草	グラビ石	無価値な石	－	－
オストバルト：北	うに	アイヒェ	竹	お酒の木の樹液	うにゅう	グラビ石	無価値な石
オストバルト　南	うに	アイヒェ	竹	お酒の木の樹液	うにゅう	グラビ石	無価値な石
ヘウレンの森　北	ヘビの抜け殻	アイヒェ	ハチの巣	竹	お酒の木の樹液	ヤドクタケ	無価値な石
奥ヘウレン	ヘビの抜け殻	アイヒェ	ハチの巣	竹	お酒の木の樹液	ヤドクタケ	無価値な石
大岸壁入口	グラセン鉱石	アイヒェ	レジエン石	ガッシュの枝	無価値な石	－	－
大岸壁	グラセン鉱石	アイヒェ	レジエン石	ガッシュの枝	無価値な石	－	－
ティーフの森：西	うに	アイヒェ	竹	お酒の木の樹液	うにゅう	グラビ石	－
ティーフの森　東	うに	アイヒェ	竹	お酒の木の樹液	うにゅう	グラビ石	－
忘れ去られた地	レジエン石	日影石	星のかけら	グラビ石	－	－	－
最果ての地	レジエン石	日影石	星のかけら	グラビ石	－	－	－
旅人達の別れ路	アザミ	魔法の草	ズフタフ槍の草	無価値な石	－	－	－
ストルデル河	ストルデル川の水	フェスト	ストルデル砂利	ガッシュの枝	ホッフェン	無価値な石	－
ストルデル河中流	ストルデル川の水	フェスト	ストルデル砂利	ガッシュの枝	ホッフェン	無価値な石	－
ストルデル河上流	ストルデル川の水	フェスト	ストルデル砂利	ガッシュの枝	ホッフェン	無価値な石	－
黒の森	うに	アイヒェ	ハチの巣	竹	うにゅう	日影石	無価値な石
ストルデル滝	ストルデル川の水	アイヒェ	フェスト	ストルデル砂利	レジエン石	ガッシュの枝	ハチの巣
ストルデル街道	アザミ	魔法の草	ズフタフ槍の草	ホッフェン	無価値な石	－	－
ストルデル平原	アザミ	魔法の草	ストルデル砂利	ズフタフ槍の草	ホッフェン	山羊の角	無価値な石
妖精の森　奥地	うに	ハチの巣	竹	うにゅう	山羊の角	無価値な石	－
妖精の聖域	うに	ハチの巣	竹	うにゅう	山羊の角	無価値な石	－
ヴァルム湿原	月のしずく	ズフタフ槍の草	ほたる石	無価値な石	－	－	－
オルティア湿原	月のしずく	ズフタフ槍の草	ほたる石	無価値な石	－	－	－
レッテン廃坑	地底湖の溜まり	竜の化石	ヘビの抜け殻	樹氷石	ほたる石	日影石	－
南の街道	アザミ	あまい雨水	ホッフェン	無価値な石	シグザール金貨	－	－
シュミッツ平原	ランジェクーヘン	あまい雨水	ホッフェン	山羊の角	無価値な石	蒸留石	ポリッシュ
奥シュミッツ	ランジェクーヘン	あまい雨水	ホッフェン	山羊の角	無価値な石	蒸留石	ポリッシュ
名もなき地	ランジェクーヘン	あまい雨水	月のしずく	無価値な石	蒸留石	－	－
旅人達の街道1	アザミ	魔法の草	四つ葉の詰め草	ズフタフ槍の草	無価値な石	シグザール金貨	－
旅人達の街道2	アザミ	魔法の草	四つ葉の詰め草	ズフタフ槍の草	無価値な石	シグザール金貨	－
旅人達の街道3	アザミ	魔法の草	四つ葉の詰め草	ズフタフ槍の草	無価値な石	シグザール金貨	－
旅人達の街道4	アザミ	魔法の草	四つ葉の詰め草	ズフタフ槍の草	無価値な石	シグザール金貨	－
旅人達の街道5	アザミ	魔法の草	四つ葉の詰め草	ズフタフ槍の草	無価値な石	シグザール金貨	－
古戦場跡　剣の丘	ヘビの抜け殻	無価値な石	シグザール金貨	－	－	－	－
古戦場跡　決戦場	ヘビの抜け殻	無価値な石	シグザール金貨	－	－	－	－
古戦場跡　勝利碑	ヘビの抜け殻	無価値な石	シグザール金貨	－	－	－	－
石灰街道	コメート原石	ランジェクーヘン	蒸留石	無価値な石	－	－	－
南部石灰台地	コメート原石	ランジェクーヘン	蒸留石	無価値な石	－	－	－
中部石灰台地	コメート原石	ランジェクーヘン	蒸留石	無価値な石	－	－	－
石灰大平原	コメート原石	ランジェクーヘン	蒸留石	無価値な石	－	－	－
西部石灰台地	コメート原石	ランジェクーヘン	蒸留石	無価値な石	－	－	－
ルーイッヒ平原	アザミ	魔法の草	四つ葉の詰め草	ズフタフ槍の草	無価値な石	－	－
南ルーイッヒ川	ミスティカ	魔法の草	こじょのこしかけ	フェスト	無価値な石	－	－
北ルーイッヒ川	ミスティカ	魔法の草	こじょのこしかけ	フェスト	無価値な石	－	－
常春の湖	ミスティカ	魔法の草	こじょのこしかけ	無価値な石	－	－	－
北部石灰台地	コメート原石	ランジェクーヘン	蒸留石	無価値な石	－	－	－
ウォルフの森	コメート原石	竹	無価値な石	－	－	－	－
セルク　クライ	コメート原石	アザミ	四つ葉の詰め草	無価値な石	－	－	－

PS2 RPG

レガイア デュエルサーガ

▶2001年11月29日
▶SCE
▶¥5,800
▶MC2(235KB)

アーツを有効に使うためのポイントと、豪華キャラ別アーツリストでバトルを極めよう！

攻撃時にコマンドを入力することで、多彩なアーツ（必殺技）が繰り出せるという独自の戦闘システムを採用している『レガイア デュエルサーガ』。しかし、アーツを使うには、戦闘中にさまざまなコマンドを試して未知のアーツを発見するか、アーツの奥義書を入手するなどの方法で技を習得する必要がある。そこで、この攻略では、キャラ別アーツリストで技のコマンドを一挙公開！　これらのアーツを最大限に活用するためのポイントも、ばっちり解説しよう。アーツは種類ごとに威力や効果が異なり、敵の性質や状況に応じて使い分けることが重要になる。それぞれのアーツを的確な場面で活用できるよう、新しく覚えた技は何度か使ってみて、その特徴を把握しておこう。

アーツの威力を最大限に引き出す3つのポイント

ポイント1◆アーツ連携の心得

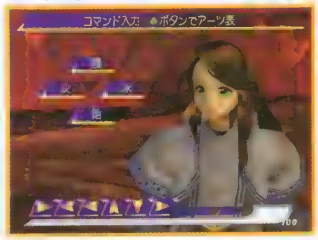
複数のアーツを連続して使う場合、コマンドの最後と最初を重複させることで、コマンドを短縮させることができる。たとえばラングの「飛天流舞」と「鷹落とし」なら、⬇⬅⬅⬅⬇⬇ではなく⬇⬅⬅⬇⬇と入力しても2つの技を連続で繰り出すことができる。この要領でコマンドを短縮すれば、1度の攻撃でより多くのアーツが使えるのだ。「鬼当て」＋「斗雷刃」の連携のように、組み合わせによっては2ブロックぶんのコマンドを短縮することも可能だ。ただし、マヤだけはコマンドの短縮ができないので注意。なお、APを消費するスーパー＆ハイパーアーツは、それのみで連携を組み立てると、すぐにAPが切れて技が使えなくなる。スーパー＆ハイパーアーツを連携に組み込む場合は、ノーマルアーツにつなげてAPを回復するといい。また、ハイパーアーツは、ノーマル＆スーパーアーツのあとにはつなげられないことも覚えておこう。

ポイント2◆追加効果を活用

ラングの「鬼当て」やマヤの「絡みつく怨念」といった追加効果を持つ技は、特定の敵に対して非常に有効。たとえば動物系や巨人系の敵は、気絶か眠り状態にしてしまえば簡単に倒せるし、魔法使い系の敵は沈黙させれば牙を抜かれたも同然だ。このように、特殊効果を持つアーツで敵の弱点を突けば、戦闘をかなり有利に展開できるのだ。ただし、これらの技は連携の最後に組み込まないと、追加効果を発揮できない。アーツ連携を組み立てる場合でも、追加効果を持つ技は連携の最後に組み込むよう心がけよう。ただし、マヤのアーツは順番に関係なく、使うだけで追加効果を発揮できる。マヤは追加効果を持つ技を多く習得するので、ゲームの中盤以降はアーツを使ったサポート役としての活躍も見込めるのだ。なお、スケルトンなどの不死系や、スライムといった魔法生物系の敵は、まずステータス異常にはならない。

ポイント3◆ヴァリアブルアーツ使用の注意点

2人のキャラが同時に同じ敵を攻撃し、絶大なダメージを与えるヴァリアブルアーツ。発動条件は、攻撃に参加する2人のキャラのAPが80以上ある状態で両者がヴァリアブルアーツのコマンドのみを入力していること。また、先に攻撃するキャラはスタート技のコマンドを、あとに攻撃するキャラはエンド技のコマンドを入力しておかなくてはならない。なお、このアーツが使えるようになるのは、迷いの森で戦闘チュートリアルをこなしてから。



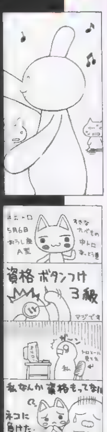
▲余計なコマンドを入れるとヴァリアブルアーツは発動しない。スタート技とエンド技の違いにも注意。

キャラクター別アーツリスト

アーツの分類は、「V」＝ヴァリアブルアーツ、「H」＝ハイパーアーツ、「S」＝スーパーアーツ、「N」＝ノーマルアーツを表している。各種奥義書の入手やイベントでの習得など、習得条件が特殊なハイパーアーツについては、備考の欄にその条件を明記しておいたので参考にしてほしい。また、特定の技を使い込むことで、新たに習得できる技もある。

キャラ	分類	アーツ名	AP	コマンド	備考
ラング	V	不動刹撃陣	-80	⬅➡⬅⬇⬆⬇	ラング・スタート技
ラング	V	烈火閃空斬	-80	⬇⬅⬆➡⬇⬅	ラング・エンド技
ラング	H	臥龍	-60	⬅⬆➡⬅⬇⬆	戦闘イベントで習得
ラング	H	天牙	-50	⬆⬇➡⬅⬆	「吼牙」のEXPが100で習得
ラング	H	天雷	-50	⬇⬅⬇➡⬆	「神雷」のEXPが100で習得
ラング	H	吼牙	-40	⬆➡⬅⬆	「烈牙」のEXPが100で習得
ラング	H	神雷	-40	⬆⬇⬇➡	戦闘イベントで習得
ラング	H	烈牙	-30	⬆⬇⬆	奥義書、またはイベントで習得
ラング	S	月花無影斬	-32	➡⬅⬇⬅➡	威力が高く、睡眠効果もある
ラング	S	迅雷崩月斬	-24	⬆⬆➡➡	麻痺の効果がある便利な技
ラング	S	紅蓮旋風斬	-24	⬇⬆⬆⬅	威力はまあまあだが、気絶の効果は魅力
ラング	S	真月斬	-24	⬆⬇⬇⬆	下段から上段攻撃へつなぐ技
ラング	S	砂噛み	-16	➡⬅➡	基本のスーパーアーツ。序盤はこれで
ラング	N	連牙爪襲	24	⬇⬆⬇⬅➡	「閃陣」と似たようなコマンドの技
ラング	N	閃陣	24	⬆⬇⬇⬅➡	かなり強力。「風刃円舞」か「影割り」につなごう
ラング	N	風刃円舞	24	⬅➡⬇⬆⬅	コマンドが長いだけあって威力は高い
ラング	N	斗雷刃	20	⬇⬆⬆⬆	「鬼当て」からのつなぎに適している
ラング	N	神楽崩し	20	⬆⬇➡⬆	「鬼当て」や「斗雷刃」からつなごう
ラング	N	影割り	20	⬅➡⬆⬅	「閃陣」からのつなぎに使える
ラング	N	鬼当て	20	⬇⬇⬇⬆	威力があるうえに気絶の効果あり。終盤まで使える
ラング	N	蒼月破	16	➡⬇➡	最初に覚えるアーツ。序盤はお世話になる
ラング	N	破山	16	⬆➡⬆	わりと防御されやすい。イマイチな技
ラング	N	鷹落とし	16	⬅⬇⬇	「鬼当て」へのつなぎに利用価値は高い
ラング	N	飛天流舞	16	⬇⬅⬅	連携の起点に適している。威力は普通
マヤ	V	放たれる爆炎	-80	➡⬅⬅⬆⬇➡	マヤ・スタート技
マヤ	V	聖なる波動	-80	⬅➡⬇⬆⬅➡	マヤ・エンド技
マヤ	H	冥界の門	-60	⬇⬆⬅➡⬇⬇	奥義書で習得。闇属性＋封印or呪縛or疫病
マヤ	H	踊る獄炎	-50	⬅⬅⬅⬅⬅	奥義書で習得。火属性
マヤ	H	神々の閃光	-40	⬆⬆⬆⬆	奥義書で習得。雷属性＋呪縛
マヤ	H	凍る世界	-40	➡➡➡➡	奥義書で習得。水属性
マヤ	H	塵塊となる時	-40	⬇⬇⬇⬇	奥義書で習得。地属性
マヤ	H	原初の光臨	-40	⬇⬆➡⬅	奥義書で習得。光属性＋眩み
マヤ	S	天空、落ちる時	-32	⬇⬅⬅⬅➡	火属性の技。Sアーツでは最大の威力。BOSS戦向き
マヤ	S	荒れ狂う吹雪	-24	⬆⬆➡⬆	水属性の技。火属性の敵に効果絶大
マヤ	S	押し潰す空間	-24	⬇⬆⬇⬇	地属性の技。汎用性の高い3ヒット技
マヤ	S	聖なる光弾	-24	⬇⬇⬅⬅	光属性＋眩みの効果。不死系の敵に有効
マヤ	S	神々の怒り	-24	⬅⬅➡⬅	雷属性の技。水棲生物系の敵に有効
マヤ	S	絡みつく怨念	-24	⬆➡⬆➡	闇属性＋沈黙。魔法を使う敵にはこれで
マヤ	S	渦巻く毒霧	-16	➡⬆⬇	風属性の技。毒の追加効果が役に立つ
マヤ	N	せりあがる氷柱	20	➡➡⬇⬇	水属性の技。ノーマルアーツでは最強クラス
マヤ	N	導かれし火精	20	⬅⬆⬆⬅	火属性の技。威力があり、得られるAPも多い
マヤ	N	立ち昇る火流	20	⬅⬅⬅⬇	火属性の技。覚えやすい単純なコマンド
マヤ	N	迫り来る氷刃	20	➡⬇⬆➡	水属性の技。コマンドが長いぶん強力
マヤ	N	氷塊の棺	16	⬆➡➡	水属性の技。火属性の敵に効果的だ
マヤ	N	災いの暗雲	16	⬇⬇⬆	闇属性の技。利用価値はあまりない
マヤ	N	貫く岩盤	16	⬇➡⬇	地属性の技。エフェクトが痛そう
マヤ	N	旋風の白刃	16	➡⬅⬆	風属性の技。威力は低めなのでAP稼ぎ用に
マヤ	N	超空からの光芒	16	⬅⬆➡	光属性の技。眩みの追加効果がある
マヤ	N	空を裂く雷光	16	➡⬆⬅	雷属性の技。水棲生物系の敵にはこれ
マヤ	N	炎の躍動	16	⬅⬇⬅	火属性の技。手軽にAPを稼げる

キャラ	分類	アーツ名	AP	コマンド	備考
カザン	V	荒鬼砕き	-80	⬆⬅⬇➡⬆⬅	カザン・スタート技
カザン	V	天魔轟烈掌	-80	➡➡⬅⬅⬇⬆	カザン・エンド技
カザン	H	天覇戦神靠	-60	⬆⬅➡⬅⬇⬇	「金剛武雷岩」のEXPが100で習得
カザン	H	桜花天昇	-50	⬆⬅➡⬆⬇	「桜花咆哮」のEXPが100で習得。即死効果
カザン	H	金剛武雷岩	-50	⬆⬅➡⬇⬇	奥義書で習得。眩みの効果あり
カザン	H	戦乱漢花	-40	⬅⬅➡⬅	「乱れ漢道」のEXPが100で習得
カザン	H	桜花咆哮	-40	➡⬅⬆⬆	奥義書で習得
カザン	H	乱れ漢道	-30	⬅⬅⬅	奥義書で習得
カザン	S	砲撃双掌	-32	⬆⬆⬅⬇➡	気絶効果があり威力も大。使える
カザン	S	轟破鉄槌	-24	⬆⬇➡⬆	「轟破黒鉄」よりは使い勝手がいい
カザン	S	轟破黒鉄	-24	⬆➡⬅⬅	中段攻撃のみの技。ガードされやすい
カザン	S	無影断空蹴り	-24	⬅➡⬇⬆	2ヒットの回転蹴り。手軽に使える
カザン	N	烈風正拳突き	24	⬇⬅⬅⬇➡	最強のノーマルアーツ。単発でも威力十分
カザン	N	高波顎砕き	20	➡➡⬆⬆	「男花一本突き」からつなげよう
カザン	N	紫電天狗舞	20	➡➡⬅➡	「男花一本突き」からの連携は貫禄たっぷり
カザン	N	烈火二段突き	20	⬇⬇⬇⬆	「旋風昇り独楽」につないでコマンド短縮
カザン	N	旋風昇り独楽	20	⬇⬆⬆⬆	HPが高い敵には「烈火二段突き」からの連携で
カザン	N	無想水月割り	16	⬇⬅➡	「電光一文字蹴り」からの連携でAPを稼ごう
カザン	N	電光一文字蹴り	16	⬅⬆⬇	威力が低く、連携にも組み込みにくい
カザン	N	男花一本突き	16	⬆➡➡	「紫電～」か「高波～」につないでコマンド短縮
シャロン	V	スプラッシュレイヴ	-80	⬇⬇⬅➡⬆⬆	シャロン・スタート技
シャロン	V	ファントムバースト	-80	⬅⬇⬆➡⬇➡	シャロン・エンド技
シャロン	H	デトネイターローズ	-60	⬇⬇⬇⬆⬆⬆	「ウインドミルローズ」のEXPが100で習得
シャロン	H	ロードオブヘブン	-50	⬅➡⬇⬅➡	「ロードオブエデン」のEXPが100で習得
シャロン	H	ウインドミルローズ	-50	⬇⬆⬆⬆⬆	奥義書で習得
シャロン	H	マーシフルアーク	-40	➡⬆⬅⬇	「フィアフルアーク」のEXPが100で習得
シャロン	H	ロードオブエデン	-40	⬅➡⬅➡	奥義書で習得
シャロン	H	フィアフルアーク	-30	⬅➡➡	奥義書で習得
シャロン	S	スパイラルブレイド	-24	⬅⬅➡⬆	華麗に連続攻撃を決める強力な技
シャロン	S	サプライズピーチ	-24	⬇⬆⬇⬅	お尻でトドメの連続攻撃。魅了の効果あり
シャロン	S	クレセントヒール	-24	⬆⬆➡➡	威力はそこそこだが、連携に組み込みやすい
シャロン	S	サーフディヴァイド	-24	➡⬅⬇⬇	気絶の効果が嬉しい。積極的に使おう
シャロン	S	フィアーガルガリン	-16	⬅⬅⬇	お手軽だが威力も低め。イマイチな技
シャロン	N	レイヴストーム	24	⬇⬆➡⬅➡	強力だが、コマンドの長さがネック
シャロン	N	ブラッドスパーク	24	⬇➡⬅➡⬆	「スパイクアンカー」で挟む3連携がいい感じ
シャロン	N	ブラッディファング	20	⬅⬆⬇⬅	「ライオットフラッグ」からつなぐのがベスト
シャロン	N	ライオットフラッグ	20	⬆⬅⬅⬆	「ランブル～」か「ブラッディ～」につなごう
シャロン	N	レンジウェイヴ	20	⬇➡⬇⬅	「スパイクアンカー」からのつなぎに使いやすい
シャロン	N	ライジングスターズ	20	➡⬇➡➡	「スパイクアンカー」からつなぐのが無難
シャロン	N	ランブルスパイク	20	⬅⬆⬆⬆	「ライオットフラッグ」からつなぐ連携がグッド
シャロン	N	スパイクアンカー	16	⬆⬇➡	「レンジウェイヴ」へつなぐ連携がお手軽で強力
シャロン	N	スレイカトラス	16	➡⬅⬆	基本のアーツ。「スパイクアンカー」へつなごう
アイン	V	滅、迫る巨星	-80	⬆⬇⬅⬅➡➡	アイン・スタート技
アイン	V	翔、断罪の斧	-80	⬅⬅➡➡⬇⬆	アイン・エンド技
アイン	H	砕、打ち砕く烙印	-50	⬆⬅⬇⬅➡	「嵐、～」と「震、～」のEXPが100で習得
アイン	H	塵、怒り狂う闘士	-40	➡⬆⬅⬆	「嵐、燃えたぎる炎」のEXPが100で習得
アイン	H	震、大地を震わす斧	-30	⬇➡⬇	奥義書で習得
アイン	H	嵐、燃えたぎる炎	-30	⬅⬇⬇	奥義書で習得
アイン	S	打、打ち倒す一撃	-16	⬇➡➡	気絶の効果がある便利な技、威力も高い
アイン	S	昇、舞い上がる疾風	16	⬅⬅⬆	3コマンドでこの威力は反則。使える
アイン	N	応、押し潰す衝撃	20	➡⬅⬆⬇	「雷、地を穿つ雷光」で挟む3連携は無敵の破壊力
アイン	N	破、暴れ狂う波	20	⬆➡⬇⬅	コマンドの長さに比例して威力も高い
アイン	N	雷、地を穿つ雷光	16	⬇➡⬅	「応、押し潰す衝撃」につなぐためにあるような技。
アイン	N	刈、削る大地	16	➡⬆⬇	「来、舞い降りる災厄」からの連携が手軽に使える
アイン	N	旋、切り裂く旋風	16	⬅⬇⬆	「雷、～」からつなぎ「来、～」でしめる
アイン	N	来、舞い降りる災厄	16	⬆⬅➡	「刈、削る大地」につなぐのが妥当。威力は高い



まんが／大阪府　かいぬしさん

PS2 ACT

アーマード・コア2
アナザーエイジ

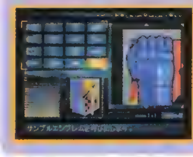
3つの隠し要素&スペシャルミッション攻略!!

ここでは、プレイに役立つ3つの隠し要素と、すべてのミッションをクリアしたあとに出現するエリア、「ロストフィールド」内に存在する3つのミッションを徹底攻略。なお、『AC2』から搭載されたオーバードブーストだが、『アナザーエイジ』では使用すると機体温度が上昇するようになった。使いすぎるとすぐにシステムエラーを起こしてしまうので注意！


◀機体温度は画面の右下に表示されている。

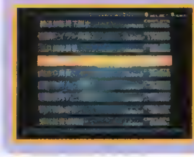
隠し要素①敵ACのエンブレム入手

ミッション中に登場する敵ACを破壊すると、そのACが付けていたエンブレムを取得することができる。取得したエンブレムは、エンブレムを作成するときにサンプルとしてデータを呼び出すことが可能だ。また、すべてのミッションをクリアすると「スペシャルエンブレム」が追加される。


◀サンプルをロードして自分のACに貼り付けよう。

隠し要素②ミッションフリーセレクト

ミッションモードにあるミッションを、すべてクリアしたセーブデータをロードしてゲームを始めると、最初からすべてのミッションが選択可能な状態でスタートする。また、組み立てたACの機体重量がオーバー（重量過多）していても、ミッションに出撃することができるようになる。


◀どのミッションからでもスタートできる。

隠し要素③隠しパーツ入手場所

『アナザーエイジ』の隠しパーツの入手方法は2つ。1つは、ミッションフィールド内に隠されているパーツを発見し、そのパーツの前で◎ボタンを押す。2つ目は隠しパーツのあるミッションで、特定の条件を満たしてクリアすることだ。下では8つの隠しパーツの入手条件を表にしている。ちなみに表にはないが、各エリアにあるミッションをすべてクリアすることで、報酬パーツ（全18パーツ）がガレージに追加される。

パーツ名	入手条件	パーツ名	入手条件
[ZWR-M/30]	「山岳基地強襲」のコンテナの中	[ZWG-XC/01]	「新型パーツ強奪」をクリア後ショップに追加
[EHD-SCOPEEYE]	「輸送車両警護」の輸送車を破壊	[INW-DM-MV]	「新型兵器試験」を30秒以内でクリア
[BEX-BT180]	「軍事物資倉庫占拠」でコンテナ破壊数が3以下	[ZLR-ARROW]	「未調査地区最終調査」をクリア
[EWM-NAP-02]	「防衛戦力調査」で敵を50機以上破壊	[ZWM-GT/00]	「軌道エレベータ襲撃」ですべての敵を破壊

全ミッションクリア(達成率100%クリア)後に出現するスペシャルミッション！

未調査地区調査　遠距離からミサイル攻撃だ！

敵は機動性の高いACなので、ブーストを使って間合いをつめてくる。基本的には1対1のAC戦と同じように戦えばOKだが、中距離では一度に3連射する強力なレーザーライフルで攻撃してくるので、こちらは逃げ回りながらミサイルで遠距離攻撃を行うのが得策。敵が接近してきたらオーバードブーストで間合いを離そう。なお、遠距離戦ではこちらの攻撃の命中率も下がるので、命中精度の高いミサイルを装備するといい。オススメは［ZWM-M24/1MU］（1発のミサイルが目標から一定の距離になると4つに分裂する）。


◀近づかれないように間合いには注意しよう。

未調査地区再調査　上に乗ってしまえばこっちのもの！

遠距離では、垂直発射型のミサイルと超強力な大型ミサイル。中距離では、プラズマキャノンと全方位レーザーで攻撃してくる。敵は遠距離戦が得意なのか、こちらが間合いをつめると同時に間合いを離そうとする。そこで、敵がスキだらけになる全方位レーザーを撃つ瞬間（攻撃してくるタイミングは地面に着陸したとき）にオーバードブーストを使って一気に接近しよう。敵に密着した状態なら、一方的にダメージを与えることができるのだ。また、頭上に乗ってしまえば、敵はまったく動かなくなる。ぜひ試してみよう。


◀上に乗ったらあとは下に向けて攻撃するだけだ。

未調査地区最終調査　ブレード光波発射直後の硬直を狙え！

敵が飛行形態になっているときは、こちらの攻撃は当たらないので、デコイやオーバードブーストを使ってミサイルの回避に専念しよう。そして人間形態になったら、中距離で小ジャンプを繰り返してブレード光波を誘い、発射直後の硬直を狙って攻撃をヒットさせていくのだ。あとは、これを繰り返せば問題なく勝つことができるはずだ。


▶ブレード光波を誘って動き、小ジャンプで回避しよう。


◀敵の硬直するタイミングを逃さずに、攻撃を当てるのだ！

この装備で楽勝！

脚部は防御力が高く、機動性にすぐれた逆脚パーツ［ZLB-7744/VAT］。武器は発熱量のある特殊ミサイル［EAW-H801］がオススメ。また、［EWR-L24］を装備し、壁を背にして頭上から攻撃すれば、楽に勝つことができる。



PS AVG

EVE
The Fatal Attraction

6日目までのダイジェスト攻略をお届け！

まりなと小次郎2つのサイトの6日目まで、ザッピングポイントを中心にしたダイジェスト攻略をお届けしていこう。なお、このゲームは、すべてのコマンドを試す必要はなく、基本的にフェイス画面をクリックしていくだけでゲームが進行していくことが多い。しかし、クリックできる場所はすべてクリックし、メッセージを最後まで確認しておかないと、事件の背後関係や状況の把握が難しくなるので注意しよう。



◀ゲームにつまったら、ザッピングを試してみよう！

小次郎サイト

1日目　小次郎サイトの序盤は、街をめぐっての情報収集と、安藤邸で張り込みの仕事というパターンが続いていくことになる。情報収集で重要となるポイントは、行ける場所はすべて回ることだ。1日目は、セントラルパークや桂木探偵事務所などに重要なイベントが隠されている。また、1日目の後半では安藤邸が舞台となるが、ここではとにかくあちこち歩き回ることが重要。屋敷内の人物との会話を中心に、徹底的にクリックしていこう。

2日目　2日目はセントラルアベニュー、桂木探偵事務所、安藤商事、そしてサン　マンションの3カ所を中心に歩き回っていこう。最大のポイントとなるのは、ザッピングが必要となるサン　マンションだ。これは、まりなサイトの2日目で、まりながサン　マンションの前にいる状態でセーブしておく必要がある。この状態でサン　マンション前に行けば、まりなと小次郎の出会いイベントが発生する。先にまりなサイトを2日目まで進めておこう。

3日目　小次郎サイトの3日目は、安藤邸から始まるが、ここから脱出するにはザッピングする必要がある。具体的には、まりなサイトで、天城探偵事務所に暗号解読を依頼するイベントを発生させておかなければならないのだ。そうしないと、いつまで経っても脱出できないので注意してほしい。また、後半でもまりなサイトで、まりなが公園で亜美を目撃するイベントを発生させておかないと、物語が進まなくなるポイントがあるので、注意しよう。

4日目　4日目も安藤邸からスタートする。ここでは、まず安藤の死因を探っていくことになるが、ポイントとなるのは安藤の書斎にあるパイプセットと引出しにある指輪。しっかりチェックすれば、ある重大な事実を知ることができるのだ。そして後半は、安藤商事の社長室にある机を重点的に調べていこう。なお、“弥生と小次郎がケンカをするイベント”まで進めないと、まりなサイトの4日目に“弥生が泣くイベント”が発生しない。先に小次郎サイトを進めておこう。

5日目　物語もいよいよ佳境へとさしかかる5日目。この日の捜査では、空港から天城探偵事務所に戻ったところでザッピングを使う必要がある。ここは、まりなサイトで、まりながエルディア大使館から出るシーンまでシナリオを進めておかないと先に進むことができない。あらかじめ、まりなサイトを進めておこう。あとは、安藤邸の子供部屋、病院と回っていけばOKだ。必要なクリックポイントは少ないので、苦労することはないだろう。

6日目　6日目の序盤は、時間つぶしのために街中をめぐることになる。ここでは、とにかく移動できる場所にすべて移動すればOKだ。そして、後半の下水道のシーンでは、以下の条件をすべて満たせば先に進むことができる。①3タイプある下水道のシーンを、それぞれ2回以上見る。②小次郎のフェイスメッセージを最後まで聞く。③下水道全景のメッセージを最後まで聞く。あとは、ほぼ自動的にストーリーが進展していくことになる。

まりなサイト

1日目　まりなの1日目は、会話よりも画面をクリックするシーンが多いので、注意が必要だ。とくに重要なポイントとなるのは、現場検証を行うことになるユカと江崎の家。ユカの家では、書斎とユカの部屋に重要な手がかりが隠されている。しかし、どちらも見つけにくい場所にクリックポイントがあるので、見落とさないように注意！　また、江崎の家では、地下室に多くのクリックポイントが隠されている。こちらも丹念にチェックしていこう。

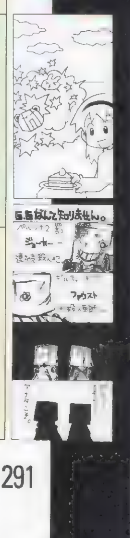
2日目　2日目の捜査で重要になってくるのは、森田邸、F&D社、桂木探偵事務所、ユカの家、サン・マンションの5カ所だ。ユカの家では、家のなかをひととおり移動してから表にいる警官に話しかけると、イベントが進行する。なお、サン　マンションの前でセーブしておくと、小次郎サイトでまりなと小次郎の出会いイベントが発生する。このイベントを発生させておかないと、先に進めなくなってしまう。見逃さないように注意してほしい。

3日目　まりなサイト3日目の捜査は、まず天城探偵事務所で暗号の解読を依頼することから始めよう。そのあとは、F&D社、桂木探偵事務所、セントラルアベニューを重点的に捜査していけばOK。なお、暗号解読の依頼は、小次郎サイトのザッピング条件になっているので、依頼したあとは小次郎サイトを“小次郎が暗号を解く”イベントまで進めておくこと。そうしないと、いつまで経っても暗号解読の結果を教えてもらうことができないのだ。

4日目　4日目は、藤井邸や安藤商事、桂木探偵事務所などを中心に捜査していこう。なお、4日目にはザッピングポイントが2カ所あるので注意しよう。まず、安藤商事では小次郎サイトで、“朝の安藤邸内の事件”を発生させていないと、なかに入ることはできない。さらに、桂木探偵事務所では、小次郎サイトで“弥生と小次郎がケンカをするイベント”まで進めておかなければ、弥生のイベントが発生しない。小次郎サイトと交互に進めていこう。

5日目　5日目は、サン　マンション、天城探偵事務所、エルディア大使館、安藤邸の順に捜査していこう。各シーンは、ほぼ自動的に切り替わっていくので、会話を中心にクリックしていくだけで問題なく進められるだろう。ストーリーも大詰めに入っており、目の離せない展開が続くことになる。なお、エルディア大使館へ行くには、天城探偵事務所を出てから安藤邸に向かえばOK。安藤邸に向かう途中に、エルディア大使館へ寄るイベントが発生するのだ。

6日目　6日目のまりなサイトは、ほとんど病院のなかで展開する。最終的に安藤邸の書斎に向かうことになるが、そのためには小次郎サイトのエンディングを見ている必要があるのだ。安藤邸で亜美と会話をすると、7日目へ進み、あとはほぼ自動的に物語が展開していく。7日目では衝撃的な事実が判明するが、それは自分の目で確かめてほしい。なお、まりなサイトをクリアすると、第三のサイト、プリーチャー編がプレイできるようになる。



まんが／岡山県　寿あおいさん

PS2 AVG

EVERBLUE（エバーブルー）

クリアに必須のデータ＆隠し要素を公開！

幻の秘宝を求めて広大な海を探索するAVG『エバーブルー』。自由度の高さが魅力のこのゲームだが、ラストダンジョンの海底遺跡ゲネアポリスだけは最強装備を入手したうえで探索する必要がある。今回は、それらの入手法を詳しく解説するとともに、隠し要素である7つの石碑の秘密にも迫っていこう。

CHECK 7つの石碑の場所は？

ダイダロス島の近海に眠る7つの石碑。これらは、ゲームの本筋とは関わりないものだが、すべて発見すると海上警備員ガロからエクスプローラーの称号がもらえる。称号のコンプリートを目指す人は、右の写真を参考にして石碑を探し出そう。





▼▶7カ所の×印が石碑のある場所だ。暗黒海域を探索する必要があるので石碑探しはゲーム終盤に行おう。

最強のスーツとタンクを入手して海底遺跡ゲネアポリスに挑め！

ゲネアポリスに挑むには、高性能の装備品の入手が不可欠だ。ここでは、その中でもとくに重要なスーツ＆タンクの入手法を解説する。

クリオネ（スーツ）の入手法

まず、ファイナルサック（表2）を装備して30001g以上のアイテムを持ち帰り、そのアイテムを重量マニアのマッシモに見せて、オンリーワン（表2）を入手。次に、太陽神のマップ（表1）で発見した宝箱を開錠して、装飾品のパワーグローブ（表2）を入手。あとは、オンリーワンとパワーグローブを装備して海賊船スパーダ号にある艦載砲を持ち帰り、それを重量マニアのマッシモに見せれば、クリオネを入手することができる。

リブリーザー∞（タンク）の入手法

表3を参考にして20種類以上のアイテムを合成し、合成屋のゴートからアグリッパのマップ（表1）をもらう。このマップで発見できるアグリッパの宝箱の中には、合成素材となるパナジウムが入っているので、これとチタン鉄鉱（ベリルナイフ＆はんれい岩を合成すると33%の確率で入手可能）と組み合わせて、チタン合金を作成する。最後に、チタン合金とリブリーザー10（表2）を合成すると、リブリーザー∞が完成する。

財宝のマップ（表1）

名前	入手方法
密輸品のマップ	八百屋ポルコに「ガスコンロ」を渡す
イシュタルのマップ	造船技師ディーノに「砲弾」を渡す
大富豪のマップ	門番ジオに「シャベル」を渡す
ドクターのマップ	ジュノー号の探索中に「ジュノー号のカギ」を使うと宿屋でもらえる
船長のマップ	ジュノー号で入手した4つの遺品をテレサに渡す
聖騎士団のマップ	重量マニアのマッシモに重さ10001～30000ｇのアイテムを見せる
ウロボロスのマップ	マッシモに重さ50000ｇ以上のアイテム（「艦載砲」以外）を見せる
ギャング王のマップ	ジュノー号のエレベータの扉を開けると掘り出し物屋に入荷する
船員のマップ	大酒飲みのカポッキオに全種類のお酒を１つずつ渡す
太陽神のマップ	古美術商アンドレイに全種類の古美術品を１つずつ渡す
黄金鷹のマップ	キャオとの3回目のレースで1位になる
貴婦人のマップ	スパーダ号を発見すると掘り出し物屋に入荷する
盗賊団のマップ	ジュノー号で「パープルグラス」を入手すると掘り出し物屋に入荷する
アグリッパのマップ	合成屋で20種類以上のアイテムを合成する
航海士のマップ	スパーダ号で「ラベンダージェム」を入手すると掘り出し物屋に入荷する
バイキングのマップ	「航海士のマップ」で発見できる宝箱の中に入っている
賢王のマップ	「バイキングのマップ」で発見できる宝箱の中に入っている

上級装備品＆装飾品（表2）

種類	名前	買値	効果	入手方法
スーツ	ラジアルドライ	105000	潜水深度190mまで体を保護する	ジュノー号のエレベータを開けると4日に1度オークションに出品される
	クリオネ	－	潜水深度250mまで体を保護する	重量マニアのマッシモに艦載砲を見せて弟を紹介してもらい、スーツを頼んでから３日後に家を訪ねる
タンク	リブリーザー10	110000	潜水深度170mまでなら10分間酸素を供給する	ジュノー号のエレベータを開けると4日に1度オークションに出品される
	リブリーザー∞	－	深度に制限なく無限に酸素を供給する	「チタン合金」と「リブリーザー10」を合成する
フィン	ベストターン	36000	旋回能力に優れ、素早い方向転換が可能	「ラジアルドライ」と同じ
	ブレイブワールド	36000	加速性能に優れ、高速で移動できる	「ラジアルドライ」と同じ（ただしプレイヤーが4番目に出品すると出現しない）
	ラグジュアリー	－	旋回能力と加速性能に優れた万能型	「黄金鷹のマップ」で発見できる宝箱の中に入っている
サック	キングサック	48000	30000ｇまでアイテムを取得できる	「ラジアルドライ」と同じ
	ファイナルサック	－	50000ｇまでアイテムを取得できる	成金のパゾリーニに全種類の家具を1つずつ渡す
	オンリーワン	－	重量に関係なく、１つだけアイテムを取得可	重量マニアのマッシモに重さ30001ｇ以上のアイテムを見せる
装飾	アクセラレータ	16000	フィンの性能が2倍（L2ボタンで加速する）	「密輸品のマップ」で発見できる宝箱の中に入っている
	インナーゲイン	16000	最大HPを1.5倍に	赤く輝く石を引き上げたあと掘り出し物屋で購入可能に（16000G）
	レギュレータープロ	16000	エアーの消費速度を半分に	ゲーム終盤に廃屋でズッコからもらう
	フードキャップ	16000	潜水深度を20m増加＆停止中のHP回復を2倍にする	ジュノー号で入手した5つの遺品をテレサに渡すとグリーンストーン入手後にもらえる
	モアスペース	16000	サックの取得可能重量を1.5倍にする	「船長のマップ」で発見できる宝箱の中に入っている
	パワーグローブ	16000	アイテム取得時のHP消費量を半分に	「太陽神のマップ」で発見できる宝箱の中に入っている
	フルパワーライト	16000	深海や船内での視界が広がる	「航海士のマップ」→「バイキングのマップ」→「賢王のマップ」の順に宝箱を発見する

合成アイテム（表3）

組み合わせ	確率	合成結果
水＋ゲイン300	100%	ゲイン500
水＋ゲイン500	100%	ゲイン1000
水＋トルマリン	100%	マイナスイオン水
海洋深層水＋ゲイン500	100%	ゲイン1000
海洋深層水＋ゲイン1000	100%	ゲイン2000
マイナスイオン水＋ゲイン500	100%	アクアイン
マイナスイオン水＋ゲイン1000	100%	アクアインダッシュ
天然浸透水＋ゲイン1000	100%	アクアインターボ
天然浸透水＋ゲイン2000	100%	スーパーアクアイン
ベリルナイフ＋玄武岩	50%	マグネタイト
	30%	輝石
	20%	ペリドット
ベリルナイフ＋はんれい岩	33%	マグネタイト
	33%	チタン鉄鉱
	34%	アパタイト
ベリルナイフ＋花崗岩	50%	オーソクレース
	50%	クォーツ
ベリルナイフ＋カルサイト	60%	石灰石
	40%	大理石
石灰石＋はんれい岩	100%	セメント
アダマスキラー＋カルセドニー	50%	カーネリアン
	30%	サードニクス
	20%	クリソプレーズ
アダマスキラー＋クォーツ	50%	シトリン
	25%	クロスタル
	25%	アメジスト
アダマスキラー＋コランダム	50%	ルビー
	50%	サファイア
パナジウム＋チタン鉄鉱	100%	チタン合金
チタン合金＋リブリーザー10	100%	リブリーザー∞

PS2 RPG

エンドネシア

すべての神様に出会う方法を一挙大公開!!

全部で50人いる神様に会う方法を一挙公開！　気づきにくいイベント発生の時間も掲載し、まさに完璧版ともいえる表になっているので、神様のコンプリートにきっと役立つはずだ。冒険時のコツも、ワンポイントで解説！

「ちゅぶ」は熟してから取ろう

主人公の体力を回復させる「ちゅぶ」には、生えたばかりで緑色の「ちゅぶ」と熟して紫色になった「うまちゅぶ」の2種類があり、「うまちゅぶ」のほうが体力及び空腹の回復力が高くなっている。「ちゅぶ」を一定時間放置しておと、熟して紫色に変化するので、緊急を要するとき以外は熟させて「うまちゅぶ」にしてから取るように心がけよう。格段に効率がよくなるはずだ。あとは、ストック数に注意して補給しながらゲームを進めれば、マメにベッドで寝なくても冒険が続けられるはず。



◀取るなら「うまちゅぶ」になってから。これが「ちゅぶ」補給の鉄則だ。

ゾーン	神様の名前	イベントの時間	出現条件
エントランスゾーン	弱肉強食の神様		バルーン草を膨らませて「タノシイ」のエモを取り、鳥がいるときに池の魚に「タノシイ」のエモを使う
	時計の神様		「おおいも」を電子レンジに入れて1時間焼く
	迷子の神様	6:00～18:00	池のほとりにいるカウントに「カッコイイ」のエモを使って水モグラの話を聞くと、3日目の6:20ごろに、石の家に水モグラの子どもが出現するので群れに戻し、カウントに話しかける
	ミクロの神様	18:00～翌0:00	池のほとりにいるカウントに話しかけて蛍アリの話を聞き、0:00～5:00の間にカラテアントの神像近くで蛍アリを発見してからカウントに話しかけ、一緒に蛍アリを見に出かける
	かくれんぼの神様	3日目以降 13:00～18:00	かくれんぼ像の近くにいる男の子に「タノシイ」のエモを使う
	雨やどりの神様	5日目　21:00～翌17:40	雨が降っているとき、デカイ傘の下に入り、雨宿りをする
	ウエイトの神様		ちょうどいい重さのダッコチを抱きつかせ、変身する前に体重計に乗る
	メカの神様	4日目以降	ダッコチエリアでメカがダッコチに抱きつかれているのを見てから、変身した怖いダッコチに「ネムイ」か「クイスギ」のエモを使う
	ブルースハープの神様	7日目　20:00以降	新居で腹痛に苦しむ少年に「ブルーハーブ」を使う
ファンシーゾーン	亀の神様	2日目　18:00～18:40	浜辺にいるＰ氏が夕方に打ったゴルフボールが森のぼのくんに当たるので、そのボールを鳥に取られる前に拾う
	夜遊びの神様	17:00～翌8:00	ランプの木から紐がたれているので、8方向すべてのランプの明かりをつける
	メロディの神様	4日目～	Ｐ氏に「アツイ」のエモを使い、着メロを修正する
	頭突きの神様	6:00～16:00	ファンシーのベットで起きるとスパ虫が出現するので追いかける
	花の神様		花畑で「キレイ」のエモを使い、赤　青　黄の3種類の花を取り、花の神様の石像がある花壇に正しく植える
	ちょうちょの神様		ちょうちょボードで、オスかメスかを当てる
	恋の神様	4日目12:00～15:00	柱に隠れているサーヤを驚かして柱を破壊させる。その後、6日目の0:00にモレイラが目を覚ましたら「キレイ」のエモを使う
森ゾーン	筋トレの神様	奇数日　5:00	リス五輪会場で負けリスのいる練習場に行き「カワイソウ」のエモを使う
	橋の神様	13:00～15:00	ファンシー海岸で「ビー歯」を入手。それを採掘場のビーバーに渡す
	レントゲンの神様	5日目　22:30	家で寝ているスティーブに「クヤシイ」のエモを使う
	鳥の神様		鳥ボードで「どんぐり」を使うと始まる鳥の鳴き声当てゲームに3問正解する
	バレエの神様	1日目　22:00	サーヤの家の前の鉢植えから「リボンシトロン」を入手。サーヤ湖付近にいるクマさんに「リボンシトロン」をついであげる
ジャングルゾーン	トーテムポールの神様		トーテムボードで正解する
	リズムの神様		エルザラボの右側の沼にあるボンゴを一定のビートでたたく
	カモフラージュの神様		赤エリア、青エリア、黄エリアのカメレオンにそれぞれ同じ色のエモを使う
	知性の神様	バーで飲んだ翌日　11:30～13:00	バーで飲み、2杯目を聞かれたときに「カナシイ」か「サビシイ」のエモを使う
	失恋の神様	6日目19:00～翌1:00	バーにいるジェシーに「サビシイ」、「カナシイ」、「カワイソウ」のエモを続けて使う
	酔いどれの神様	7日目　21:00	バーにいるロジャーと会話し、「タノシイ」のエモを使う
	ノゾキの神様	毎晩　1:40～3:00	エルザラボの窓にビーバーが覗きに来るので、その最中に窓を開ける
	食べ物の神様	9日目か10日目　6:00～	エルザに「ハラヘリ」のエモを使う
荒地ゾーン	戦争の神様		戦車の近くにある神様の石像の前であえて撃たれる
	スナグミの神様		迷路の中にいるスナグミの背後から「アツイ」のエモを使う。その後、スナグミのアジト付近の露店で「砂漠のバラ」×3で槍を購入し、儀式に参加する
	忠誠の神様		バンカと会話し「地雷探知機」を入手する。砂漠の死体を調べて「兵隊サンのしるし」を入手し、バンカに渡す
	カニの神様		ダン宅の南の海岸でカニの群れ地帯に行く。12:00に、まだら大カニ食いが出現するので、「イタイ」のエモを使う
	貝の神様	0:00～6:00	貝をはめる台座に正解の貝3種類をはめる。泡を出している貝が当たり
	ポークの神様	13:00～17:00、23:00	ロジャーと会話して「ロジャーのバット」を入手し、ブタの穴に「ハラヘリ」のエモを使う
	スピード狂の神様	4日目　0:00	サソリレースへ行く
	思春期の神様	16:00～	ダンとの会話で「ヒトデのバッチ」を入手し、ダンが遺跡を調査中に「サビシイ」のエモを使う
ロンリーゾーン	お風呂の神様		４匹のアルマジロに「コワイ」、「ハズカシイ」、「ネムイ」のエモを続けて使い、アルマジロが丸まったら、蹴って間欠泉の穴に入れて、４つの間欠泉がふさがれたあとでポンプを押してお湯を流す
	墓場の神様	0:00～6:00	墓場のゾンビに手紙を読んでもらい、同じ声のナシを食べてもらう
	格闘の神様		山ゾーンの入口にいるイーと戦い、「イタイ」のエモを使う
	枯葉の神様	9日目　10:00～14:00	１本だけ緑の木の前にジェシーがいるときに「サムイ」のエモを使う
	ランスの見た神様	8日目　11:00	ひとり言をつぶやくランスに「コワイ」のエモを使い、追いかけて「カッコイイ」のエモを使う
	ギターの神様		シベリアゾーンで寝ているマサノフがエモゲットの曲を弾いているのでその曲に合ったエモを使う（2曲正解すると神様出現）
	修理の神様		ブーに「壊れたパーツ」を渡すとＵＦＯに乗ってメカ2号のところへ移動、修理を開始する。その後、ロジャーのパトカー付近にある「マシンオイル」を入手し、ブーに渡す
	激励の神様		ナイキ宅で「お絵かき帳」を拾い、ナイキに渡してからナイキに「キレイ」のエモを使う。その翌日に「サビシイ」のエモを使う
山ゾーン	御来光の神様		太陽のマークの上で朝日が昇るのを見て、子どもがいる場所のヒントを聞く。毎日朝日を見て、1人ずつヒントを聞き、全部で10人の子どもを見つける
	新入りの神様		山にいるサイバダッタと会話して3つの「苦行」について話を聞き、「苦行」が始まったらサイバダッタの「苦行」を助けるようなエモを使う。「苦行」が成功するとサイバダッタは山を跳び下りるので、追う
	モノマネの神様		49人の神様を出現させてから、ベッドの下へ続く道を進む
etc	地図の神様		すべての「しるべ石」を見つけ、地図を完成させる



まんが／宮城県　長谷川かるさん

PS2 STG

サイレントスコープ2 -イノセントスウィーパー-

一流スナイパーにステップアップするためのポイントを解説

この『サイレントスコープ2』は、スコープを使った狙撃の魅力を存分に味わえるガンSTGだ。ここでは攻略の基本を詳しく解説していくので、しっかりチェックしておこう。なお本作は、使用キャラを2人から選択可能で、狙撃する場所に違いがある。JACKALは比較的遊びやすくなっているが、FALCONは難しくなっているので、覚えておこう。

全隠し要素を出現させるための方法

隠し要素にはそれぞれ、何通りかの出現条件が用意されている。しかし「MISSION」モードをやり込めば、すべての隠し要素を出すことができるのだ。まず「MISSION」モードで、MISSION05までの課題をすべてクリアすると、MISSION10までの課題が選択可能になる。続けてそれらの課題も全部クリアすると、すべてがオープンになる。

「SHOOTING RANGE」モード

"狙いドコロ"を見極めろ！

「ARCADE」と「ORIGINAL」の両モードに用意された「SHOOTING RANGE」モードでは、弾をマトのどこに命中させたかによって点数が変わる。武器に弾を命中させれば1,000点、顔面（男性の場合は股間でも可）で900点、胴体で400点、手足で100点をそれぞれ獲得できるので覚えておこう。なお、武器を持たないマトを誤って撃つと、－1,000点なので注意。いくつかの数値が書かれたマト（写真のようなマト）を狙撃した場合には、弾が命中した場所に書かれた数値×100点を獲得できる。最高で1,000点を獲得できるが、点数にはバラつきがあるので、最悪0点ということも。狙いは慎重につけよう。



◀同じマトでも、撃つ場所によって得点は上下する。

"ボーナス系"のマト

「SHOOTING RANGE」モードで最後まで進むと、フルーツを持った女性のマトが登場する。このフルーツに弾を命中させると、2,000点獲得できる。ただし「ORIGINAL」モードの中に用意された「SHOOTING RANGE」モードに限っては、時計を持った女性が描かれたマトがいくつか登場する。このマトの時計に弾を命中させると、残り時間が32秒追加される（どちらも女性自身を撃つと－1,000点）。

タイムボーナスの算出方法

すべての標的を狙撃し終えると、残り時間に応じてタイムボーナスを獲得できる。このボーナスは、残り時間の秒数（1／10以下は切り捨て）×200点で算出される。なお「ORIGINAL」モードの中に用意された「SHOOTING RANGE」モードの残り時間は、450秒からクリアまでの所要時間を引いた「残り秒数」によって決められる。この際、時計を持った女性が描かれたマトを撃って残り時間を延長したかどうかは、影響しないので注意しよう。

「STORY」モード&「MISSION」モード

ザコを狙撃したときの得点

ザコを撃ったときには、胴または手足で100点、顔面または頭部で200点を獲得できる。また、弾を1発も外さずに連続して命中させていくと得点に倍率がかかり、2連続で当てたときの得点は2倍に、3連続で当てたときの得点は3倍にアップする。破壊できるオブジェ（得点は個別に決められている）にも、この連続ヒットおよび倍率のシステムは適用される。

ダブルヒットを決めると……

敵（ザコでもボスでも可）が2人重なっているときに、重なっている部分を狙撃すると、1発で両方の敵に弾を命中させることができる。これを「DOUBLE HIT」と呼び、最後に命中した敵の得点が2倍になる。例えば、3連続ヒット成功後に、ザコ2人に「DOUBLE HIT」を決めた場合には「100点×4」＋「100点×5×2」（最後の×2が「DOUBLE HIT」）で、合計1,400点が獲得できるというわけだ。

ボスとの戦い方を攻略

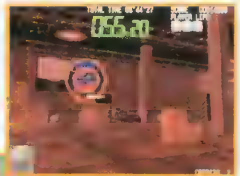
ボスの胴や手足などを狙撃すると、特定の得点（以下、基本得点と呼ぶ。なお基本得点は、ボスごとに異なる）を獲得できる。そしてボスを仕留めたときには、特別に基本得点の4倍の得点を獲得できる。また、ボスの頭部に弾を命中させると、相手の残り体力値に関係なく、その一撃でボスを仕留められる（これを「HEAD HIT」と呼ぶ）。そして「HEAD HIT」を決めると、基本得点の2倍を獲得できる。したがって、最後の1発を「HEAD HIT」にすると、ボス撃破の4倍＋「HEAD HIT」の2倍で合計8倍の倍率になる。ボス戦中に現れるザコやボスの頭部以外の場所を撃って倍率を稼ぎ、ボスの残り体力を1にして「HEAD HIT」を狙おう。



◀「HEAD HIT」をキメれば、手早く決着をつけられる。

破壊できるオブジェ

ゲーム中にときどき登場する「SHOOT HERE」または「TACTICAL SHOT」という表示は、破壊できるオブジェの存在を示している。なおステージ3に登場するプロペラ（エンジン部分含む）は、表示のないものも含め、4つとも弾3発で破壊できるので見逃さないようにしよう。



▶ステージ3に登場するこのオブジェは、撃つと落下する。その下にいる敵も、いっしょに始末できるのだ。



◀ステージ3に登場するプロペラを撃つと、爆発を起こす。近くにいる敵をまとめて倒せるので、とても便利だ。

リトライしてもパターンは同じ

ボスの動きをはじめ、「STORY」モードなどには、ランダム要素が盛り込まれている。そのパターンは毎回変化するが、ゲームを途中まで進めてからリトライ（ポーズメニューで「RETRY」を選択）したあとには、リトライする直前とまったく同じパターンが繰り返される。例えば、「STORY」モードのステージ5でリトライした場合でも、ステージ1のパターンはリトライする前とまったく同じものになるのだ。

"回復系"のキャラを探せ

「STORY」モードの特定の場所には"回復系"のキャラが配置されている。照準をそのキャラに合わせると、ライフアップガールなら体力値を救急箱1箱ぶん回復できて、ポットを持った紳士なら残り時間を約12秒延長できる。

PS2 AVG

the FEAR（ザ・フィアー）

話題の実写ホラーAVGをズバッと完全攻略!!

まるで、オバケ屋敷の中を探索しているような気分が味わえるホラーAVG『the FEAR』。今回は、衝撃のラストまでキミを導く、最短攻略チャートをお届けしよう。また、プレイ2周目以降に見られるおまけエンディングの出現条件も大公開。以下のチャートと解説を参考に、パーフェクトプレイを目指そう。

チャートの見方

チャートはDISCごとに4つに分かれ、ワクの中に場所名、その横に特記事項を明記。特記事項内の（　）は人や物をターゲットすることを示している。また、[　]はアイテムがその場所で手に入ることを「　」はエンディングの名前を <　>はそのエンディングが発生することを　それぞれ示している。なお、文中のTG会話とは、ターゲットをして会話することを示す。

DISC1

応接間	モニター設置←寝室orメイクルーム
応接間	出る←恵里、夏希入室［宝石］
玄関	（涼子）←「黒ミサ涼子」END回避
遊戯室	（美香、まゆみ）←「ビックリカメラ」END回避 ※入室で寝室Aへの通路をふさぐキリナ移動
寝室A	裕佳梨幽体離脱←フラッシュバック使用可能に
応接間	奥山の死、部屋から出るとシャッター閉まる
物置	[MAP]、[宝石] ※[MAP]入手後、台所にいた丹が移動
応接間	モニター異変（モニター）
遊戯室	美香、まゆみ　手前の部屋で[通風孔の地図1]
寝室A	（カーテン）←裕佳梨発見 ※遊戯室と寝室Aのイベント後、2F廊下の障害物除去
寝室B	[音楽室の鍵]
音楽室	松村の死

DISC2

図書室	美香発見　[通風孔の地図2]
寝室B	（棚の裏側）←まゆみ発見 ※美香とまゆみのどちらを先に見つけたかでイベントが若干変化
バスルーム	彩の下半身発見 <ビックリカメラエンディング> 発生条件：プレイ2回目以降美香&まゆみとTG会話をしていない
バスルーム	[クロークの鍵]、[通風孔の地図3]
クローク	[楽譜]
音楽室	松村の死体がなくなる
台所orダイニング	キリナor美香にピアノを弾いてもらう[月のプレート] ※キリナに弾いてもらった場合、「異形登場」END フラグ2発生
ダイニングルーム	月のプレート使用→隠し通路[宝石]
地下室	[地下室の鍵]
玄関	<ハッピーバースデイエンディング> 発生条件　「丹犯人」ENDを見ている 「異形登場」ENDを見ている 「ビックリカメラ」ENDを見ている 「黒ミサ涼子」ENDを見ている 「ハッピーバースデイ」ENDを見ていない 恵里とTG会話を一度もしていない 玄関の方向に前進する
応接間	夏希が血まみれ
台所	キリナの死体 ※死体を見ないと「異形登場」ENDフラグ3発生
バスルーム	樋口、涼子
2F→1F	涼子、夏希
遊戯室	松村の死
遊戯室	[屋根裏の鍵]
屋根裏	樋口の死体発見 <黒ミサ涼子エンディング> 発生条件：プレイ2回目以降涼子とTG会話を一度もしていない

DISC3

寝室B	（カーテン）←裕佳梨発見
図書室	恵里、まゆみ発見
バスルーム	彩の上半身発見　[書斎の鍵]
書斎	涼子の死　[宝石]
屋根裏	（イス）←まゆみ発見
トイレ	恵里発見　[宝石]
クローク	夏希発見
物置	美香発見
ダイニングルーム	[リネン室の鍵]
リネン室	[車庫の鍵]、[アンプルガン]
車庫	浮浪者発見 ※以下の条件を満たしていると「異形登場」ルートへ 条件：プレイ2回目以降でピアノをキリナに弾いてもらった、台所でキリナの死体を確認していない
車庫	（工具箱）[バール]、[宝石] 通風孔にバール使用→通風孔内へ
配電室	（スイッチ）
地下室	キリナの死体発見[食料庫の鍵]、[宝石]
食料庫	奥山発見

DISC4

《丹犯人ルート》

地下室	丹発狂　[隠し部屋の鍵]、[丹のメモ]
1F～2F	浮浪者爆発　[車の鍵]
隠し部屋	アンプル充填　[宝石]
寝室A	恵里と戦闘
図書室	まゆみと戦闘
応接間	美香と戦闘
車庫	裕佳梨と戦闘 ※裕佳梨を倒すor爆発させた段階で「丹犯人」ENDへ

※1

《異形登場ルート》

1F→2F	丹死亡
屋根裏	「異形登場」ENDへ

※1 「丹犯人」エンドの戦闘について

プレイ1周目で必ず見ることになる「丹犯人」エンド。このラストでは、これまで行動をともにしてきた女の子たちと、ある理由から戦うことになる。女の子たちとは必ず戦闘になり、特定の時間内にそれぞれの女の子がいる部屋に行かないと、タイムオーバーとなる。この場合戦闘は発生せず、女の子は爆発して助けることができなくなるのだ。なお下の表は、女の子たちが爆発するまでのタイムリミットを表している。一番上のタイムストックとは、直前の丹のイベント後（地下室から出たあと）からアンプルを充填するまでの時間を表す。女の子の名前の横にある時間は、アンプル充填後から女の子が爆発するまでのタイムリミットを表し、書かれている時間の直前（約1～2秒前）か、過ぎたあとだと各部屋に行っても女の子は爆発してしまう。この表を見てもらえばわかるように、女の子を助ける順番は、恵里→まゆみ→美香→裕佳梨がベストだ。なお、タイムリミットが来ない限り、誰を先に助けてもOK。例えば恵里の場合だと、先に裕佳梨を助けても、タイムリミットの180秒以内であれば、寝室Aに行って恵里を助けることも可能だ。

タイムストック	120秒以内	240秒以内	240秒以上
VS 恵里	180秒	150秒	120秒
VS まゆみ	330秒	285秒	240秒
VS 美香	480秒	420秒	360秒
VS 裕佳梨	630秒	555秒	480秒



まんが／兵庫県　桐生春希さん

PS2 S・RPG

GENERATION OF CHAOS
ジェネレーション・オブ・カオス

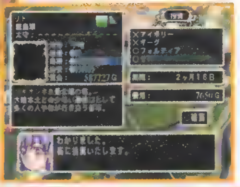
2つのパートの重要ポイントをピックアップ!!

『スペクトラル』シリーズでおなじみのキャラたちが続々登場する魅力あふれるS・RPG。プレイヤーは全21勢力のなかから1つを選び、多数の種族が共存する異世界ネバーランドを統一するために戦っていくことになる。今回は、SLGパートとRPGパートの重要ポイントをピックアップして解説していこう。

【SLGパート】有能な武将を集め、各コマンドを実行していこう!



◀ステータス画面にオリジナルイラストが表示される武将は、能力値が高め。内政をやらせても、戦争をやらせても無難にこなしてくれる。オリジナルイラストのある武将は最前線で起用せよ！



▶内政は投資をメインに行っていくこと。武将によって得意、不得意があるので実行時にしっかり確認しよう。また、敵の拠点と隣接している拠点では〝築城〟で城壁レベルをアップしておこう。

内政コマンドで国力を増強したり、移動コマンドで敵の領地に攻め込んだりする、このゲームのメインパート。これらを効率的に行うには、武将を上手に起用することが肝心だ。有能な武将は、たいていステータス画面にオリジナルイラストが表示されるので、これを手がかりにして武将を集めていくのが大陸制覇の近道だ。また、内政を行う場合は、商業レベルが上がり、収入が徐々にアップする〝資金〟のコマンドをメインに実行していくのがベスト。まずは総資金を増やすのだ。

【RPGパート】特殊技を習得している武将を活用せよ!



全　体

◀技を使用するとタイムゲージが現れ、その間にボタンの連打で威力を上げる。ゲージがゼロになると、自動的に技が発動するのだ！



単体＋全体

◀同じくタイムゲージが出現。その間にボタンを連打すると、連打した回数分だけ敵単体を切り刻む！　そして……。



▶ゲージがゼロになると全体攻撃が炸裂！　強敵との戦いには、この技の使い手が必須となる。

各地の大都市や洞窟などを制圧して〝探索〟コマンドを実行すると、RPGパートに移行して、フィールド（内部）を調査することができる。内部では、強力な武具が入手できたり、新たな武将が仲間になる場合もあるのだ。しかし、強敵も数多く登場するので、探索部隊には攻撃用の特殊技が使える武将を入れておこう。オススメなのは、連打系の特殊技が使える武将だ。なお、連打系の特殊技には、ボタンの連打で全体攻撃の威力がアップする技と、連打で攻撃回数が増加＋一定威力の全体攻撃がさく裂する技の2種類がある。どちらも強力だが、とくに使い勝手のよいのは後者の技。下の表で使用可能武将を確認し、必ず探索部隊に加えるようにしよう。

強力な特殊技を習得している武将

技名	対象	使用可能武将
ドウム参号砲	全	ガイザン
ギルティ　ディサイド	全	ロゼ
ヴォイド　エクソダス	全	マフィン
炎陣乱舞	全	シロー
ライジング　フォース	単+全	クライス、ミュール
裏奥義　封神閃	単+全	テモワンのみ連打可能
獅子荒・アウトレイジィ	単+全	アンクロワイヤー
魔神招・黒雷	単+全	イフ
魔界粧　轟炎	単+全	ヒロ
魔導閃　天魔烈火斬	単+全	メトロノーゼ
ロスト　キャリバー	単+全	アシュレイ　ロフ
皇竜轟雷掌	単+全	鈴魚姫
風流の舞	単+全	極楽丸
ブレイブ　ハード	単+全	フェルミダのみ連打可能

8人の隠し武将を配下に加えよう

『ジェネレーション・オブ・カオス』には、電撃PS本誌で活躍中の作家さんたちが描き下ろした8人の隠し武将が存在する。それらの武将の出現方法を紹介しよう。

●オネーサンを仲間にする方法

まず地下都市ミントを探索し、最深部でネーブルを仲間にする。次にネーブルを加えた部隊を編成し、〝隊列〟コマンドでネーブルを先頭に設定。その部隊で天空都市ルニカを探索し、入口エリアを掘りまくる。すると土の中からポリタンが出現し、オネーサンが仲間になるのだ。ただし、ポリタンが出現する確率は、なんと1万分の1！　穴掘りをするとモンスターも出現するので、強い武将を探索部隊に入れておくのを忘れずに。根気よく挑戦してみよう。



▲ネーブルを編成した部隊で天空都市ルニカを探索。入口エリアを掘ると!?

●雷7武衆を仲間にする方法

空仰ぐ街カールネスを探索し、最上階でゴルベールからスタンプカードを受け取る。その後、各地の拠点を探索してスタンプレディに会い、スタンプを押してもらう。スタンプを10個集めたあと再びゴルベールに会いに行けば、雷7武衆が仲間になるのだ。なお、スタンプレディがどの拠点に出現するかはランダム。そのため、運が悪いとすべての拠点を回っても10個集まらないこともある。何度も同じ拠点に足を運び、地道に探索を繰り返していこう。



▲スタンプを10個集めれば、7人の武将がまとめて仲間になるのだ。

PS2 AVG

正義の味方

視聴率稼ぎに役立つイベント徹底攻略!!

各章で設定された視聴率をクリアしつつ、全9話のヒーロー番組を完成させる新感覚のAVG『正義の味方』。ここでは、視聴率稼ぎに役立つイベント一覧を紹介し、高視聴率を保持しながら9話までの番組完成を力強くサポートしよう！

視聴率アップの基本はコレだ!

下記リストのイベントをクリアしていくのも重要だが、地道に視聴率を稼ぐ方法もあるので右にあげる視聴率稼ぎのポイントを意識しつつゲームを進めていこう！

人々との会話



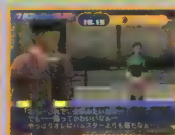
▲人々と会話するだけで視聴率が0.01～0.03%アップする。地味だけど、積もり積もれば…。

イベントを逃すな!



▲イベントを逃してしまうと視聴率が下がるため、必ず時間どおりに所定の場所で待機するように！

ミニゲームに挑戦



▲街のいたるところで発生するミニゲームにチャレンジ。成功すると視聴率が少しだけアップする！

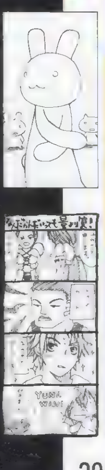
視聴率がアップするイベントリスト一覧

同時刻に発生するイベント（たとえばイベント①と裏イベント①）はどちらか一方しか選択できないため、視聴率のアップ率が高いほうを選ぼう。また、各話のトップイベントとラストイベントは強制なので　場所や時間を気にする必要はない。

	開始～終了時間	イベントの種別	イベント発生場所	視聴率(+)
第一話	7:00:00～7:05:15	トップイベント	住宅街	—
	7:09:15～7:09:30	ミニイベント	喫茶HAPPY	0.20%
	7:11:45～7:12:00	イベント①	喫茶HAPPY	1.50%
	7:11:45～7:12:00	裏イベント①	只野駅前ひろば	0.75%
	7:13:30～7:13:45	ミニイベント	市民こうえん	0.20%
	7:14:15～7:20:15	イベント②	市民こうえん	1.50%
	7:25:15～7:25:30	ミニイベント	只野銀行	0.20%
	7:27:30～7:29:15	イベント③	只野駅前ひろば	2%
	7:27:30～7:28:00	裏イベント③	ホリディ通り	0.75%
	7:29:15～7:30:00	ラストイベント	喫茶HAPPY	
第二話	7:00:00～7:01:45	トップイベント	住宅街	
	7:05:15～7:06:00	イベント①	中央堂書店	1%
	7:05:15～7:06:00	裏イベント①	喫茶HAPPY	0.75%
	7:08:00～7:08:15	ミニイベント	住宅街	0.20%
	7:09:45～7:10:15	イベント②	住宅街	1%
	7:09:45～7:10:15	裏イベント②	只野駅前ひろば	0.75%
	7:12:15～7:17:00	イベント③	街はずれの洋館	1.50%
	7:20:00～7:20:15	ミニイベント	住宅街	0.20%
	7:22:00～7:23:45	イベント④	住宅街	1.50%
	7:22:00～7:22:30	裏イベント④	スーパーただの	0.75%
	7:28:30～7:29:30	イベント⑤	街はずれの洋館	2%
	7:28:30～7:29:30	裏イベント⑤	市民こうえん	1.50%
	7:29:30～7:30:00	ラストイベント	喫茶HAPPY	
第三話	7:00:00～7:01:30	トップイベント	ゲネスのアジト	
	7:04:45～7:05:00	ミニイベント	ホリディ通り	0.20%
	7:06:00～7:06:30	イベント①	ホリディ通り	1%
	7:06:00～7:06:30	裏イベント①	中央堂書店	0.75%
	7:09:45～7:10:00	ミニイベント	スーパーただの	0.20%
	7:11:00～7:14:15	イベント②	スーパーただの	2%
	7:11:00～7:11:30	裏イベント②	SanSan	0.75%
	7:20:30～7:22:15	イベント③	ホリディ通り	1.50%
	7:20:30～7:22:15	裏イベント③	YanBurger	1.50%
	7:25:30～7:25:45	ミニイベント	青果いちば	0.20%
	7:26:45～7:29:00	イベント④	青果いちば	2%
	7:26:45～7:27:00	裏イベント④	只野けいさつ署	0.75%
	7:29:00～7:30:00	ラストイベント	喫茶HAPPY	

	開始～終了時間	イベントの種別	イベント発生場所	視聴率(+)
第四話	7:00:00～7:01:00	トップイベント	住宅街	—
	7:05:15～7:06:45	イベント①	住宅街	1%
	7:05:15～7:06:00	裏イベント①	YanBurger	0.75%
	7:09:30～7:09:45	ミニイベント	ホリディ通り	0.20%
	7:11:00～7:13:30	イベント②	ホリディ通り	2%
	7:11:00～7:11:30	裏イベント②	住宅街	0.75%
	7:17:30～7:18:30	イベント③	アルマジロハウス	1%
	7:17:30～7:18:30	裏イベント③	只野駅前ひろば	0.75%
	7:22:15～7:22:45	イベント④	喫茶HAPPY	1%
	7:22:15～7:22:45	裏イベント④	青果いちば	0.75%
	7:26:45～7:27:00	ミニイベント	只野駅前ひろば	0.20%
	7:27:30～7:29:15	イベント⑤	只野駅前ひろば	2%
	7:27:30～7:29:15	裏イベント⑤	市民こうえん	1.50%
	7:29:15～7:30:00	ラストイベント	喫茶HAPPY	
第五話	7:00:00～7:01:00	トップイベント	青果いちば	
	7:04:15～7:04:30	ミニイベント	住宅街	0.20%
	7:05:45～7:07:15	イベント①	住宅街	1%
	7:05:45～7:06:30	裏イベント①	アルマジロハウス	0.75%
	7:11:30～7:15:30	イベント②	只野駅前ひろば	1.50%
	7:11:30～7:11:45	裏イベント②	住宅街	0.75%
	7:20:00～7:22:00	イベント③	ホリディ通り	1.50%
	7:20:00～7:22:00	裏イベント③	スーパーただの	1.50%
	7:25:45～7:26:00	ミニイベント	市民こうえん	0.20%
	7:27:00～7:29:30	イベント④	市民こうえん	2%
	7:27:00～7:27:30	裏イベント④	薬のイグチ	0.75%
	7:29:30～7:30:00	ラストイベント	喫茶HAPPY	
第六話	7:00:00～7:01:15	トップイベント	中央堂書店	
	7:05:15～7:05:30	ミニイベント	スーパーただの	0.20%
	7:06:30～7:07:30	イベント①	スーパーただの	1%
	7:06:30～7:07:00	裏イベント①	市民こうえん	0.75%
	7:12:30～7:14:00	イベント②	只野駅前ひろば	1.50%
	7:12:30～7:13:00	裏イベント②	市民こうえん	0.75%
	7:19:00～7:20:30	イベント③	市民こうえん	1%
	7:19:00～7:19:30	裏イベント③－1	青果いちば	0.75%
	7:19:00～7:20:30	裏イベント③－2	住宅街	1.50%
	7:25:45～7:29:15	イベント④	青果いちば	2%

	開始～終了時間	イベントの種別	イベント発生場所	視聴率(+)
第六話	7:25:45～7:26:00	裏イベント④	スーパーただの	0.75%
	7:29:15～7:30:00	ラストイベント	喫茶HAPPY	–
第七話	7:00:00～7:01:15	トップイベント	総合びょういん	
	7:05:45～7:07:15	イベント①	総合びょういん	1%
	7:05:45～7:07:00	裏イベント①	スーパーただの	0.75%
	7:10:30～7:10:45	ミニイベント	只野駅前ひろば	0.20%
	7:13:00～7:15:00	イベント②	只野駅前ひろば	1.50%
	7:13:00～7:15:00	裏イベント②	市民こうえん	1%
	7:18:45～7:19:00	ミニイベント	総合びょういん	0.20%
	7:20:00～7:21:30	イベント③	スーパーただの	1%
	7:20:00～7:20:45	裏イベント③	BLUE　SKY	0.75%
	7:27:15～7:29:15	イベント④	総合びょういん	2%
	7:27:15～7:28:45	裏イベント④－1	市民こうえん	0.75%
	7:27:15～7:28:00	裏イベント④－2	SanSan	0.75%
	7:29:15～7:30:00	ラストイベント	喫茶HAPPY	
第八話	7:00:00～7:05:00	トップイベント	ゲネスのアジト	
	7:10:00～7:11:15	イベント①	スーパーただの	2%
	7:10:00～7:11:15	裏イベント①－1	只野銀行	1.50%
	7:10:00～7:11:15	裏イベント①－2	市民こうえん	1.50%
	7:10:00～7:11:15	裏イベント①－3	住宅街	1.50%
	7:10:00～7:11:15	裏イベント①－4	YanBurger	1.50%
	7:17:45～7:18:45	イベント②	只野けいさつ署	2%
	7:17:45～7:18:45	裏イベント②－1	総合びょういん	1.50%
	7:17:45～7:18:45	裏イベント②－2	ホリディ通り	1.50%
	7:17:45～7:18:45	裏イベント②－3	中央堂書店	1.50%
	7:17:45～7:18:45	裏イベント②－4	アルマジロハウス	1.50%
	7:25:15～7:26:45	イベント③	市民こうえん	2%
	7:25:15～7:26:45	裏イベント③－1	スーパーただの	1.50%
	7:25:15～7:26:45	裏イベント③－2	青果いちば	1.50%
	7:25:15～7:26:45	裏イベント③－3	只野駅前ひろば	1.50%
	7:25:15～7:26:45	裏イベント③－4	BLUE　SKY	1.50%
	7:26:45～7:30:00	ラストイベント	住宅街	
第九話	7:00:00～7:08:00	トップイベント	アジト前採石場	
	7:11:30～7:16:15	イベント①	ゲネスアジト　Aブロック	1.50%
	7:20:30～7:30:00	イベント②	ゲネスアジト　Bブロック	3%
	7:29:00～7:30:00	ラストイベント	ゲネスアジト　A、Bブロック	



まんが／愛知県　ヤマモトチナツさん

PS2 RPG

太閤立志伝IV

カードを集めると発生する隠し要素&難イベントの条件を公開!

ゲームに登場するカードの枚数は、1,000枚。称号や合戦など、7種類のカードが存在する。ここでは、とくに複雑な入手条件を必要とする主人公カード40枚の入手方法を伝授しよう。さらに、一定の条件を満たすと出現する隠しシナリオや、歴史イベントの発生条件なども合わせて紹介しよう。

シナリオ出現条件

シナリオ名	出現条件
乱世の余燼	カードを300枚以上入手
尾張の風雲児	最初から選択可能
平安楽土の階	主人公カード入手(※1)
夢のまた夢	主人公カード入手(※2)
覇王の危機	日本統一エンディングを見る
猿公と古狸	日本統一エンディングを見る



▲織田信長や上杉謙信などの有名武将は、歴史イベントを見ないと主人公カードが手に入らないので注意しよう。

歴史イベントの発生方法

本能寺の変

●秀吉の場合

信長と光秀が出陣していない状態のとき 毛利軍の城に向けて出陣(場所はどこでもOK)しようとすると、ランダムでイベントが発生する。光秀軍は兵数が少ないので、簡単に勝てる。

●光秀or光秀配下の場合

信長が家康を接待するイベントが発生(シナリオ2から始めると簡単)すると、謀叛を起こすかどうか選択可能。秀吉軍との戦いに備え、技能を上げておくこと。

発生条件
①徳川家康が織田家と従属または同盟関係にある②羽柴秀吉の居城が播磨にある③明智光秀の居城が丹波、北近江、南近江のいずれかにある…など

関ヶ原の合戦

●東軍のイベント

徳川家康でプレイするのが、最も簡単なパターン。前田利家が病死した報せを受けたあと、二条城へ移動。そのあと、江戸城へ戻って評定を開けばOK。関ヶ原の合戦では、兵数&武将の質ともに東軍が圧倒しているので、楽勝だ。

●西軍のイベント

石田三成や大谷吉継などでプレイすると、西軍に属してプレイすることになる。東軍の戦力は非常に強力なので、すぐにイベントを起こすと、まず勝てない。大阪城へ入る前に、軍学と足軽技術をレベル3まで上げ、統率力アップのアイテムを購入しておくこと。

発生条件
シナリオ3 夢のまた夢を選択

真田十勇士

●真田信繁で人材収集

上田城周辺にある小諸の町と諏訪の町には、浅井井頼や穴山小助など8人の武将がいる。親密度を高めると簡単なイベントが発生し、クリアすれば仲間となる。全員を仲間にすると、霧隠才蔵の所在がわかり 才蔵からは猿飛佐助の情報を入手できる。なお、佐助に大根、納豆、柿を渡すと仲間になる。


◀ミニゲームなどに勝利すればOK。

発生条件
シナリオ3 夢のまた夢を選択

特殊な入手条件を必要とする40枚の主人公カード

主人公カードのなかでも、特殊な条件を必要とするカードをDPS編集部が厳選して紹介。右の表には、上杉謙信や毛利元就などの有名武将を含む40枚の入手方法を掲載しているので、プレイ時に役立ててもらいたい。ただし、なかには特定のシナリオでないと入手できない主人公カードもあるので、注意しよう。

【注】※1…1577年に成人している主人公カードに限る。※2…1598年に成人している主人公カードに限る。※3…個人戦で100勝する。※4…茶席を一定回数実行して茶仙の称号を獲得し、そのあと茶人宅のミニゲームでパーフェクトを取る。※5…個人戦で80勝するか、柳生宗厳などの剣豪を倒して剣豪の称号を獲得し、伊東一刀斎を倒して夢想剣を入手する。そのあと、上泉信綱に個人戦で勝利する。

名前	入手方法
明智光秀	主人公が秀吉で、本能寺の変のイベントを起こし、光秀を倒す
浅井長政	赤尾清綱・雨森弥兵衛・海北綱親のカードをそろえる
足利義昭	主人公が織田信長で、上洛イベントを起こす
石田三成	主人公が徳川家康で、関ヶ原のイベントで三成を倒す
伊東一刀斎	親密度が最高で、天下無双(※3)の称号を得て伊東一刀斎に個人戦で勝利する
上杉景勝	技能レベルが最高で、名所20カ所をまわって所持金2万貫以上を所持している
上杉謙信	主人公が上杉景勝で、シナリオ2:平安楽土の階をプレイする
大浦為信	技能レベルが最高で、名所20カ所をまわって所持金2万貫以上を所持している
織田信長	主人公が明智光秀で、本能寺の変のイベントを起こし、信長を倒す
織田秀信	池田恒興・柴田勝家・丹羽長秀のカードをそろえる
上泉信綱	親密度が最高で、天下無双(※3)の称号を得て上泉信綱に個人戦で勝利する
小早川隆景	技能レベルが最高で、名所20カ所をまわって所持金2万貫以上を所持している
小早川秀秋	浅野長政・石田三成・長束正家・前田玄以・増田長盛のカードをそろえる
斎藤龍興	安藤守就・稲葉一鉄・氏家卜全のカードをそろえる
佐々木小次郎	主人公が宮本武蔵で、巌流島のイベントで小次郎を倒す
真田信繁	主人公が真田信幸で、シナリオ3:夢のまた夢で徳川方を味方にする
真田昌幸	主人公が真田信幸で、シナリオ3:夢のまた夢で徳川方を味方にする
島津貴久	島津家久・島津歳久・島津義久・島津義弘のカードをそろえる
島津義久	技能レベルが最高で、名所20カ所をまわって所持金2万貫以上を所持している
鈴木重秀	技能レベルが最高で、名所20カ所をまわって所持金2万貫以上を所持している

名前	入手方法
千利休	茶聖(※4)の称号を得る
武田信玄	高坂昌信・内藤昌豊・馬場信房・山県昌景のカードをそろえる
武田信繁	川中島の合戦イベントで武田軍が敗北する
伊達輝宗	主人公が伊達政宗で、大名になったあとに相馬氏を滅ぼし、輝宗の死のイベントを見る
茶屋清延	茶屋清延に商人として弟子入りし、独立商人となる
長宗我部元親	技能レベルが最高で、名所20カ所をまわって所持金2万貫以上を所持している
塚原卜伝	親密度が最高で、天下無双(※3)の称号を得て塚原卜伝に個人戦で勝利する
徳川家康	井伊直政・酒井忠次・榊原康政・本多忠勝のカードをそろえる
徳川信康	天野康景・高力清長・本多重次のカードをそろえる
豊臣秀頼	上杉景勝・宇喜多秀家・徳川家康・前田利家・毛利輝元のカードをそろえる
羽柴秀次	生駒親正・中村一氏・堀尾吉晴のカードをそろえる
風魔小太郎	風魔の里から無事に抜ける(風魔小太郎に勝利する)
北条氏政	大道寺政繁・遠山綱景・松田憲秀のカードをそろえる
北条氏康	北条氏邦・北条氏規・北条氏照・北条氏政のカードをそろえる
毛利元就	主人公が毛利隆元/吉川元春/小早川隆景のいずれかで、三本の矢のイベントを見る
百地三太夫	伊賀の里から無事に抜ける(百地三太夫に勝利する)
柳生宗厳	剣聖(※5)の称号を得て柳生宗厳に個人戦で勝利する
山本勘助	川中島の合戦イベントで武田軍が敗北する
吉岡清十郎	主人公が宮本武蔵で、吉岡一門イベントで清十郎を倒す
吉岡伝七郎	主人公が宮本武蔵で、吉岡一門イベントで伝七郎を倒す

PS2 STG

タイムクライシス2

ゲームを極めるために必要な攻略ポイントを総チェック

「撃って隠れる」という、独特のシステムが人気を呼んだガンSTG『タイムクライシス2』。ここでは、このゲームを極めるために必要な攻略ポイントを詳しく解説していくので、しっかりチェックしておこう。なお、ゲーム中に出現するザコ敵は、頭部を狙撃すると800点、胴を狙撃すると400点、手足を狙撃すると200点を獲得できる。今回の攻略では、これらを「基本得点」と呼ぶことにする。

基本システム攻略 最初に押さえておきたい基本事項

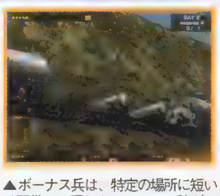
まず最初に、本作の基本システムを解説しよう。ステージクリアを目指している人はもちろん、ハイスコアを狙っている人も、要チェックだ!

進行ルートの決定条件

アーケードモードでは、特定の場所でルート分岐が発生するが、分岐の直前にはオレンジの戦闘服を着た敵がペアで登場する(隠しルートが発生する場所など、一部例外アリ)。このとき、オレンジの戦闘服を着た敵の左右どちらを先に倒すかによって、その先で進むことになるルートが決定されるので、覚えておこう。

注目すべき敵をチェック

黄色い戦闘服の敵(通称 ボーナス兵)は、普通に狙撃するだけで5,000点も獲得できる。また、赤い戦闘服の敵は、プレイヤーに命中する弾を高確率で撃つので注意!


▲ボーナス兵は、特定の場所に短い時間帯しか現れない。スコア稼ぎに必須の敵なのだ。

"追い撃ち"システムについて

敵(ボスまたは乗り物などは除く)に弾を1発命中させたあと、その敵が倒れるまでの間に、2発の弾を続けてヒットさせることができる。この"追い撃ち"を狙っていこう。


▲追い撃ちにはスコアを稼ぐ目的以外に、より早く敵を仕留めることができるというメリットがある。

ボーナス得点も見逃すな

弾を命中させてから0.83秒以内に次の弾を命中させると、基本得点とは別に連続ヒットボーナスを獲得できる。ボーナス得点は最初は120~880点(命中した部位などによって変化する)だが、連続ヒットを続けるほど高くなり、9連続ヒット以降で300~2,000点までアップする。また、弾を1発も外さずに命中させ続けると、10発目ごとに、基本得点とは別にノーミスヒットボーナスも獲得可能だ。ボーナス得点は10発目のときには500点だが、ノーミスヒットを10発続けるたびに500点ずつアップし、100発目以降で5,000点までアップする。

「アーケードモード」攻略 隠しルート&隠しキャラ

アーケードモードには、特定の条件を満たさないと出現しない特殊な隠しルートや、隠しボーナス兵が存在する。ここでは、そんな隠し要素を出現させるための条件を解説していくので、まだそれらを見つけていなかった人は、ぜひチェックしておこう。なお以下では、特定のステージ内でのタイムボーナスが精算されるまでの区間をエリアと呼び、立ち位置が1度定まってから、再び移動する(この時間帯は弾を撃てない)までの区間をシーンと呼ぶことにする。

ステージ1/エリア2 ヤコフの帽子を落とせ

エリア2ではヤコフが4回登場するが、このときヤコフの頭部を狙撃すると、彼の帽子を落すことができる。4回とも帽子落しに成功すれば、シーン9で隠しルートへ進めるぞ。ヤコフが登場するタイミングは、①シーン1で坂を上りきったすぐあと、②シーン3の序盤(右の写真参照)、③シーン6でナイフを投げてくる敵2人を倒したあと、④シーン8の開始直後となっている。


◀シーン3のヤコフはザコの敵に紛れて、見つけにくい。逃さず頭部を狙撃だ。

ステージ2/エリア2 ザコを効率よく倒せば…

エリア2のシーン1では、最初に登場する敵6人を倒したあと、右手と左手それぞれに、青の戦闘服を着た敵が2人ずつ出現する。このとき、左側の2人を倒すと列車の左に、右側の2人を倒すと信号機の左に、ボーナス兵が出現する。なお、列車(白の戦闘服を着た敵を倒すと出発する)が一定距離走ってしまうと、強制的にシーン2へと移ってしまうので注意しよう。


◀ボーナス兵は、シーン1が終了する前に狙撃しないと、倒すことができない。

ステージ2/エリア2 隣の列車のザコ2人を倒せ

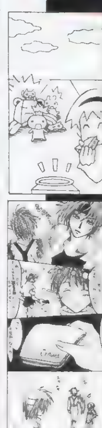
シーン3では、隣の線路を走っている列車を覗き見るような状態で、戦闘が進められる。このとき、隣の列車に乗っているボーナス兵を2人とも倒せれば、次のシーンで隠しルートに進むことができる。なお、2人のボーナス兵のうち、最初の1人はシーン3の開始直後に現れるので、撃ち逃してしまうことが多い。シーン2が終了した直後から、神経を集中させよう。


◀ターゲットのボーナス兵が姿を現すのはほんの一瞬だけだ。慎重に狙おう。

ステージ3/エリア1 ワイルド・ドッグを撃ちまくれ

このエリアでは、ワイルド ドッグが登場するムービーのあと、3つのシーンにわたってザコ敵とともに現れるワイルド ドッグとの戦闘が繰り広げられる。このとき、一番最初の登場シーンから数えて3つ目のムービーが始まる前までに、彼に25発以上の弾を撃ち込んでおくと、ワイルド ドッグに追いついた直後に登場するザコ敵が、すべてボーナス兵になる。


◀弾を撃ち込む場所は頭部でも胴体でも、どこでもOK。ガンガン撃ちまくれ!



まんが/兵庫県 苺桜さん

PS2 STG Rez

隠しモード「beyond mode」の秘密を紹介

音と光が融合した、新感覚のSTG『Rez』。このゲームには、隠しモードの「beyond mode」と、専用のオプション「beyond mode option」の２つが用意されている。通常のプレイでは味わえなかった未知なる感覚を体感してほしい。また、そのほかの隠し要素では、「play」でエリア１をクリアすると「score attack」が出現。以降はクリアしたエリアでタイムアタックに挑戦してみよう。



◀次のエリアへ進むには、解析率を100％にすればOKだ。

「beyond mode」隠しエリア出現方法

「beyond mode」では、通常のエリアよりも難易度の高い隠しエリアでプレイできる。全部で9つのエリアが用意されているが、各エリアの出現方法は以下のとおり。まず、通常のエリア5のクリアを目標にしよう。「beyond mode」の大半を占める「diret assault」に関しては、エリア5をクリアして「normal」さえ出しておけば、あとは順にクリアするだけでOK。ただし、「trancemission」や「boss rush」などは、出現条件がやや厳しいので注意しよう。ちなみに、「trancemission」は終わりがなく延々とプレイする変わったエリア。『Rez』のなかでも最も異色といえるエリアなので、ぜひ一度体験してみよう。

出現エリアと出現条件

エリア	出現条件
diret assault(normal)	エリア５をクリアする
diret assault(ambient)	diret assault(normal)をクリアする
diret assault(punk)	diret assault(ambient)をクリアする
diret assault(oldschool)	diret assault(punk)をクリアする
diret assault(psychedelic)	diret assault(oldschool)をクリアする
diret assault(trance)	diret assault(psychedelic)をクリアする
lost area	エリア５をクリアする。または　累積プレイ時間が５時間以上
trancemission	lost areaで１位にランクインする
boss rush	エリア１～５のshot downを95%以上にする

「beyond mode option」隠しオプション出現方法

「beyond mode」には、自機や視点を変更できる専用のオプション「beyond mode option」がある。オプションの項目によって出現条件が異なるので、右の表を見ながらコンプリートを目指してほしい。大半はゲームを繰り返しプレイすれば達成できる条件がりなので、1つ1つのエリアを地道にクリアしていけば、すべての項目を出現させることができる。オススメの項目は、自機を『スペースチャンネル5』に登場したモロ星人に変えられる「playerselect（mororian）」だが、モロ星人はパワーアップアイテムを取っても進化しないので、難易度は高い。腕に自信のあるプレイヤーでなければ、クリアは難しいだろう。



◀10時間以上プレイすれば出現するモロ星人。性能のほうは……。

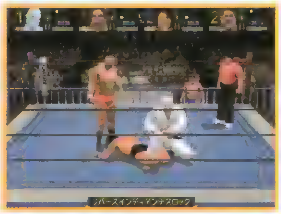
beyond mode option出現条件一覧

option項目	出現条件
player select(zero form)	「play」で１つのareaのshot downを100%にする。または、累積プレイ時間５時間以上
player select(second form)	「play」で１つのareaのshot downを100%にする。または　累積プレイ時間５時間以上
player select(third form)	「play」で２つのareaのshot downを100%にする。または　累積プレイ時間６時間以上
player select(fourth form)	「play」で３つのareaのshot downを100%にする。または　累積プレイ時間７時間以上
player select(fifth form)	「play」で４つのareaのshot downを100%にする。または、累積プレイ時間８時間以上
player select(final form)	「play」で５つのareaのshot downを100%にする。または　累積プレイ時間９時間以上
player select(mororian)	「play」で５つのareaのshot down、item supportを100%にする。または　累積プレイ時間10時間以上
immortal	「direct assault trance」をクリアする
beam type 1	「score attack」を５回以上クリアする　どのareaでも可)
beam type 2	「score attack」を10回以上クリアする(どのareaでも可)
beam type 3	「score attack」を15回以上クリアする(どのareaでも可)
beam type 4	「score attack」を20回以上クリアする　どのareaでも可)
beam type 5	「score attack」を25回以上クリアする(どのareaでも可)
beam type 6	「score attack」を30回以上クリアする(どのareaでも可)
over drive infinity	「boss rush」で１位にランクインする
camera view(near view)	「score attack」で２つのareaで１位にランクインする
camera view(far view)	「score attack」で３つのareaで１位にランクインする
camera view(dynamic view)	「score attack」で４つのareaで１位にランクインする
camera view(first person view)	「score attack」で５つのareaで１位にランクインする

PS2 SPG オールスター・プロレスリングII

4人の隠しレスラーの出現方法を公開

新日本とNOAH、ゼロ・ワンの競演により、夢のような対戦が楽しめる『オールスター・プロレスリング』シリーズの最新作。今作には各団体に所属するレスラー以外に、白覆面などの多彩な隠しキャラが登場する。隠しレスラーの３人を使って試合を行うのはもちろんのこと、セコンドの白覆面で試合に参加することも可能だ。独自の持ち技や多彩な連携技も用意されているので、さまざまな技を試してみよう。



◀彼らの参戦で、リング上の戦いがさらにヒートアップする！

白覆面（セコンド） ファンにはおなじみの謎の覆面レスラー

★★★★★出現条件★★★★★
アントニオ猪木をセコンドにつける

プロレスファンなら誰でも知っているであろうあの男、白覆面がリングに上がる！　セコンドでなければ使用できないが、ちゃんと試合にも参戦できるので、リング上で大暴れさせてやろう。

山崎一夫（レスラー） 往年の名選手ここに復活！

★★★★★出現条件★★★★★
永田裕志がIWGPヘビー級王者になる

多くのファンを魅了してきた「U」系レスラー、山崎一夫も復活。彼は、引退戦の相手だった永田裕志がIWGPヘビー級王者になると、使用することができる。その勇姿をゲームの中で再度味わってみてほしい。

パワーウォーリアー（レスラー） パワー主体の暴走戦士が再び登場

★★★★★出現条件★★★★★
佐々木健介が合計10敗する

「ザ　ロードウォーリアーズ」のホークとタッグを組み、タッグ王者に輝いたパワーウォーリアーも使用できる。このタッグの代名詞といえるフィニッシュホールド「ダブルインパクト」は一見の価値アリ！

大谷晋二郎Jr.（レスラー） 数々の名勝負を生み出したJr.戦士

★★★★★出現条件★★★★★
大谷晋二郎がJr.選手に負ける

ライガーや高岩などと名勝負を繰り広げた、Jr.戦士時代の大谷晋二郎で戦うことができる。ヘビー級版よりもパワー面は劣るものの、スピーディに動き回れ、スワンダイブキックのキレも抜群！

PS2 STG ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ

ダンジョンモードのワンポイントアドバイス

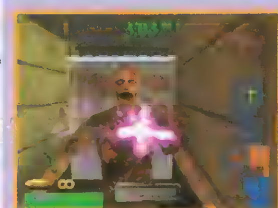
人気A・AVGシリーズ『バイオハザード コード:ベロニカ』の世界をもとにしたガンSTG。アーケードモードとダンジョンモードの２種類が用意されているが、ここではダンジョンモードのステージ１で入手できる武器と、各ミッションのクリア条件を紹介しよう。このモードでハイスコアを出すには、強力な武器が必要だ。下で紹介している武器さえ入手できれば、ハイスコアを更新するのも楽になるので、頑張って挑戦してみよう。



◀アーケードモードでは最短ルートを覚え、ムダな戦闘を避けること。ダンジョンモードでは強力な武器を入手してからハイスコアに挑戦だ。

Check プレイにはガンコン2を

このゲームでは、通常のコントローラとガンコン2を使用できるが、オススメは断然ガンコン2。使用すると、プレイヤーの体力が1.5倍に増えるだけでなく、敵の弱点を撃ったときにダメージが増加するなどの、隠し要素もある。アーケードの臨場感を味わうためにも、ぜひガンコン2でプレイしてみよう！



◀攻撃力が3倍になるラッキーヒットの発生率は、どちらのコントローラを使っても同じ。

ダンジョンモードステージ1「CLOCK TOWER」入手武器一覧表

ミッション	内容	クリア条件／入手武器	制限時間
MISSION1	館内に潜むボスを削除せよ	(クリア条件) ボスを倒す ／【クレア入手武器】アサルトライフル×150%【スティーブ入手武器】ルガー×150発	30 00
MISSION2	館内に存在するすべての宝石を回収せよ	(クリア条件) 宝石をすべて手に入れる ／【クレア入手武器】アサルトライフル×150%【スティーブ入手武器】サブマシンガン×200%	30 00
MISSION3	館内に存在するすべてのモンスターを駆除せよ	(クリア条件) エネミーを全滅させる ／【クレア入手武器】ショットガン×50発【スティーブ入手武器】ショットガン×50発	40 00
MISSION4	60HIT以上のコンボを達成せよ	(クリア条件) 規定コンボ数以上を出す ／【クレア入手武器】マグナム×20発【スティーブ入手武器】パンツァーファウスト改×5発	15 00
MISSION5	6分以内に脱出せよ	(クリア条件) 制限時間内に脱出する ／【クレア入手武器】パンツァーファウスト改×5発【スティーブ入手武器】パンツァーファウスト改×5発	6 00
MISSION6	6000万POINTS以上獲得せよ	(クリア条件) 規定ポイント以上を獲得する ／【クレア入手武器】ロケットランチャー×10発【スティーブ入手武器】ロケットランチャー×10発	15 00



まんが／栃木県　ぐなぐなさん

PS2 ACT クレイジータクシー

隠しカー&隠しモードを一挙に公開！

普通のRCGやACTとはまったく違う爽快感が味わえる『クレイジータクシー』。ここでは、隠しカーや隠しモードなど、多彩な隠し要素を下の表にまとめてみた。なかでもオススメは『クレイジータクシー』最強のクルマ（リヤカー）、バイシクル。衝突に弱いものの、加速性能がよく、曲がりやすいのが特徴だ。本来ならば「CRAZY BOX」のS－Sをクリアしなければ入手することはできないが、下のコマンドを入力すれば、すぐに使用することが可能。「CRAZY BOX」をクリアできないという人も、これでぜひその性能を体験してみよう。なお、コマンド入力に成功すると、「チリン、チリン」と音が鳴る。

・隠しモードとシークレットビューについて

隠しモードを使うと目的地が変化したり矢印が表示されなくなるなど、全般的にゲームの難易度が高くなる。なかでも目的地の矢印とエリアの壁が表示されないEXPERTはかなり苦戦するハズ。一方、シークレットビューのスピードメーターは、具体的な速度がわかり非常に便利。ただし、リスタートをすると普通の表示に戻ってしまう。



◀いつもとはひと味違う『クレイジータクシー』を存分に楽しもう！

『クレイジータクシー』隠し要素一覧

	名称	コマンド
隠しカー	バイシクル	キャラ選択画面でL2ボタンを押しながらR2ボタンを押す→L2ボタンを放してからR2ボタンを放す→L2とR2ボタンを同時に押して放す→○ボタンでキャラを決定
隠しモード	another day	キャラ選択画面でR2ボタンを押して放し、再度R2ボタンを押しながら○ボタンでキャラを決定
隠しモード	no arrows	R2＋スタートボタンを押しっぱなしにしてキャラ選択画面に入る
隠しモード	no destination mark	L2＋スタートボタンを押しっぱなしにしてキャラ選択画面に入る
隠しモード	EXPERT	L2＋R2＋スタートボタンを押しっぱなしにしてキャラ選択画面に入る
シークレットビュー	ドライバー視点	走行画面中にコントローラ2でR1＋R2ボタンを押しながら○ボタン
シークレットビュー	客観視点	走行画面中にコントローラ2でR1＋R2ボタンを押しながら△ボタン
シークレットビュー	スピードメーター表示	走行画面中にコントローラ2でR1＋R2ボタンを押しながら□ボタンを5回押す（さらに□ボタンを押すと消える）

PS2 RCG 峠3

お得なコマンドから隠し要素までを大紹介！

『峠3』にはレースやクルマ、パーツなど、多彩な隠し要素が盛り込まれている。下の表では「KING BATTLE」を制覇するまでに登場する隠し要素を紹介。また、右にあるコマンドは全車種、全コースを出現させることができるお得な裏技。どうしてもクリアできない人は、このコマンドで隠し車種を出現させて楽しんでみよう。ただし、このコマンドで出現した隠し要素はセーブできないので注意。

・全車種出現コマンド

タイトル画面で5秒以内に、「△、⬆、×、⬇、○、➡、□、⬅、R１、L１、R2、L2」とコマンドを入力。逆走ルートをすべてクリアすると出現する「FAIRLADY Z Turbo Tuned」など、すべての隠し車種を出現させることができるのだ。

・全コース出現コマンド

タイトル画面で5秒以内に、「△×2、⬆×2、××2、⬇×2、○×2、➡×2、□×2、⬅×2、R１×2、L１×2、R2×2、L2×2」と入力。隠しコースも含めたすべてのコースを選択できるようになる。なお、2つのコマンドを入力すれば、最初から全車種、全コースを選択することができるが、セーブをすることはできないので注意しよう。

KING BATTLEレース出現条件

クリア数	出現レース	クリア数	出現レース
4コースクリア	Usui（RACE/BATTLE）	11コースクリア	Mino（EVENT）
5コースクリア	Hakone short（EVENT）	13コースクリア	Usui（EVENT）
7コースクリア	Akagi（EVENT）	14コースクリア	Mini Circuit（RACE/BATTLE/EVENT）
9コースクリア	Myogi（EVENT）	15コースクリア	Hakone long（EVENT）
10コースクリア	Hakone long（RACE/BATTLE）	20コースクリア	全コースのSPECIAL

パーツ入手条件（クリアした車種でのみ使用可）

入手条件	入手パーツ	入手条件	入手パーツ
Hakone short（BATTLE）をクリア	Suspension Kit	Myogi（BATTLE）をクリア	Power Up Kit
Akagi（BATTLE）をクリア	Drive Train Kit	Power Up Kit入手後にSPECIALを1つクリア	Super Power Up Kit

隠し車種入手条件

入手条件	入手車種	入手条件	入手車種
Mino（EVENT）をクリア	Supra Tuned	Mini Circuit（EVENT）をクリア	S15 Silvia Tuned
Usui（EVENT）をクリア	SA RX－7 Tuned	KING BATTLE）オールクリア	SPRINTER TRUENO GT APEX TSUCHIYA EDITION
Hakone long（EVENT）をクリア	Altezza Tuned	順走の全7コースクリア	EUNOS ROADSTER Turbo Tuned

PS2 ACT ピポサル2001

初心者も上級者も必見のテクニックガイド!!

ここでは『ピポサル2001』を楽しむための、さまざまなテクニックを伝授。初心者はもちろん、エキスパートモードに挑む上級者もためになる超必見情報だ。



◀序盤のうちに数々のアクションをものにしよう。

初心者必見の基本テクニック

・パンツ集めの心得

パンツ集めの基本は、まず「たんちきアイテム」を入手。そして、L１ボタンで「たんちき」が常に視界に入るように調節していこう。パンツを取り戻すために迫ってくるサルに囲まれたときは、□ボタンを連打。「くるくるアタック」でサルを蹴散らそう。

・無敵時間を継続させよう

スターを取ると無敵になることができる。この無敵時間はサルにアタックすることで延長することが可能だ。そこで、サルを１カ所に集めてアタックすれば、無敵時間を継続的に延ばすこともできる。

上級者になるために覚えておきたい高等テクニック

タイムランクとアイテム

タイムランクはクリアまでにかかった時間が短いほど高ランクとなる。時間短縮に役立つアイテムは「リモコンMD」。このアイテムを使用しているときは、残り時間のカウントだけでなく、クリアまでにかかる時間のカウントもストップする。

サルロケットの活用法

サルロケットを使用すれば、撃ち出したサルと、それに触れたほかのサルのパンツも同時に入手することができる。また、サルロケットの準備中に、吸引中のサルをほかのサルに接触させても同様の効果が得られる。利用してみよう。

「リモコンMD」を使う

一部のサルを操作できるアイテム「リモコンMD」。効果的な使用法としては、リモコンで操作しているサルと、操作に加わっていないサルを接触させ、まとめて倒すこと。タンクサルの集団などを相手にするときには必ず利用したいテクニックだ。

エキスパートモードのアドバイス

いかに効率よくカプセルを破壊していくかが重要となるエキスパートモード。カプセルの破壊は「バクハツMD」やサルロケットだけでなく、ヌゲッチャーの吸引力や「リモコンMD」の爆風なども利用するようにして、効率アップをはかろう。

PS2 SLG Love Songs アイドルがクラスメート

女の子と仲よくなれるデートテクニックを紹介！

個性豊かなアイドルたちとデートを楽しむことができる恋愛SLG『Love Songs～』。クリアには「愛」と「誠」という２つの隠しパラメータを上げることが重要となる。そこで、その２つを効率よく上げるテクニックを紹介。なお、どの女の子のイベントを見るにしても、一定値以上の「愛」が必要となる。序盤から積極的にデートを重ね、意中の女の子のハートをゲットしよう！



◀パラメータアップとデートをバランスよくこなそう

デートで心がけたい3つのポイントをチェック！

Point1 女の子が気に入るデートスポットを選ぼう

当たり前のことだが重要なポイントだ。ちなみに、費用がかかる場所なら好感度が大きく上がる、というわけではないので注意。デートの費用は抑えておいたほうが、アルバイトの必要も減り、パラメータアップもしやすくなるハズだ。

Point2 序盤は肯定で「愛」を上げる

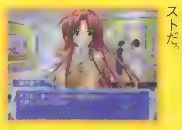
ゲーム序盤のデートでは、質問に対して肯定を中心に選び、できるだけデートを継続させていこう。そして、女の子の好感度と「愛」を早めに上げるのだ。「愛」は女の子ごとのイベント発生条件に関わってくるので、最初のうちにできるだけ上げておくことがポイント。もちろん、肯定以外でも「愛」が上がることもあるので、「E.T.S」は女の子のセリフをよく聞いてから選ぶようにしよう。



◀まずは肯定でデートを継続。女の子との仲を深める。

Point3 最後は否定で「誠」を上げる

「愛」が上がってくると、女の子が常に照れるような状態になる。そうしたら、今度は「誠」を上げることも目指そう。もちろん、「愛」を上げることもクリアには必要になるので、1、2カ所目のデートでは肯定、3カ所目のデートで否定を選び、「愛」と「誠」をバランスよく上げていくように。ちなみに、最初のうちに否定を選んでしまうと、デートが途中で終わることが多いので気をつけよう。



◀否定は、3カ所目に選ぶのがベストだ。



まんが／愛知県 名古屋の妹さん

PS2 ACT 蚊（か）

2種類のウラワザを大公開

プレイヤーが蚊となり人間の血を吸う、ちょっと変わったＡＣＴ『蚊』。ここではそのウラワザを紹介する。また、本編にはより難易度の高い２年目が存在し、この２年目へ行くには、すべてのEX タンクを回収、さらに血で満タンにしなければならない。EＸタンクは１ステージに１～３個、計16個隠されている。ちなみにアイテムの位置は１年目と同じ。



▶２年目は人間の攻撃がさらに激しくなる。

ウラワザ1 蚊がカネヨと健一になる

このウラワザは、蚊の外見が、仇敵のカネヨと健一に変化するというもの。ただし、蚊の性能や操作方法などはそのまま。また、最初に「カネヨ出現コマンド」を入力しないと、「健一出現コマンド」の入力は受け付けられないので注意。

・カネヨ出現コマンド

menuでＬ１を押しながら↑、→、←、↓、□、□、Ｒ１、Ｒ１、Ｒ１と押す（成功するとカネヨの声がする）

・健一出現コマンド

menuでＬ2を押しながら↑、→、←、↓、□、□、R2、R2、R2と押す（成功すると健一の声がする）

ウラワザ2 ミニゲーム「暴走バイセコー」出現

PS2本体を起動後、2P側のコントローラのスタートボタンとセレクトボタンを押し続けると出現。本編とはまったく関係ない、2人対戦専用のミニゲームを楽しむことができる。



◀相手をリングから落とせば勝ちとなる。

PS2 ETC ギタルマン

マスターズプレイ出現方法を紹介

これまでにない操作感覚が楽しい、音楽アクションゲーム『ギタルマン』。このゲームには、通常のモードより難易度が高い「マスターズプレイ」が用意されている。ここでは、その出現方法を２つ紹介。アタックポイントが増えているなど、とてもやりごたえのあるモードなので、ぜひ一度は挑戦してみよう。

●2通りの出現方法をチェック!

1・シングルプレイをクリアする

メインであるシングルモードを全ステージクリアすれば出現。難易度は関係ないので、ノーマルモードより簡単なイージーモード（体力チャージの量が多く、受けるダメージが少ない）でプレイすることをオススメする。クリアするポイントは、とにかく曲を覚えることだ。

2・『ギタルマン ワン』をクリアする

本編に先立ち、１ステージだけのマキシシングルとして発売された『ギタルマン ワン』。この『ワン』の1ステージをＡランクでクリアしたデータがあると、最初から「マスターズプレイ」で遊べるのだ。また、下に紹介しているとおり『ギタルマン ワン』で入手できるアイテムも本編を極めるためには重要となる。



▲ゲームをAランクでクリアすればＯＫだ。

「マスターズプレイ」をクリアすると…?

コレクションモードをコンプリートするには、「マスターズプレイ」のクリアは必須となる。また、『ギタルマン ワン』で入手できる3種類のアイテムもコンプリートには必要だ。プレイ中はアタックポイントのタイミングに集中すれば、クリアできる確率もアップするだろう。

PS2 SLG 決戦II

分岐も含めたシナリオの流れを追う

劉備と曹操、２人の英雄が繰り広げる熱いドラマが魅力的なＳＬＧ。ここでは中盤戦以降のシナリオの分岐を紹介。どのように分岐し、誰が仲間になるのかをチェックして、壮大な中国大陸の統一を目指せ。

中盤戦以降のシナリオをチェック!

分岐するシナリオは、基本的にどのシナリオを選んでも問題ない。シナリオ名のあとにある【 】内がそのシナリオで仲間になるキャラだ。ただし、選ぶ作戦やゲームの進め方によっては仲間にできないこともあるので注意しよう。

劉備編

成都攻略戦【法正、馬超】
→ 定軍山の戦い【なし】／南征【祝融】／樊城の戦い【魏延】
→ 天水の戦い【趙雲、姜維】
→ 涼州征伐【蔡文姫、馬岱】／陳倉攻防戦【厳顔】／魏興電撃戦【徐庶】
→ 武昌の戦い【なし】
→ 蜀魏決戦【なし】

曹操編

曹操編は分岐が１回のみなので、そのぶんシナリオ数は若干少なめ。ただし、総合的な難易度は劉備編より高くなっている。

潼関の戦い【司馬偉、奉徳】
→ 定軍山の戦い【なし】／樊城の戦い【典韋】／涼州征伐【蔡文姫、登涯】
→ 天水の戦い【郭昭】
→ 成都攻略戦【なし】
→ 武昌の戦い【なし】
→ 蜀魏決戦【なし】

PS2 RCG 首都高バトル0（ゼロ）

四天王と迅帝のデータを公開

『首都高バトル０（ゼロ）』のなかでも、最も激しい戦いとなる十三鬼将の四天王と迅帝とのバトル。下では彼らの出現条件から使用車種など、詳細なデータをまとめてみた。なお、出現項目にあるＡ－ＺＯＮＥは環状線、Ｂ－ＺＯＮＥは新環状線、Ｃ－ＺＯＮＥは湾岸線、Ｄ－ＺＯＮＥは横羽線を示している。自分のマシンはＲ34ＲＶＭが一番オススメ。もしそれ以外のマシンで戦うのなら、大黒付近～横羽線で敵車をブロックしつつ、アザーカーにぶつけるようにして戦おう。



▲場合によっては、四天王と連続で戦うこともある。

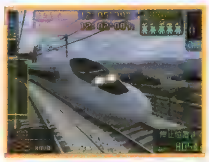
十三鬼将最強の四天王と迅帝のデータ

ダイイングスター	出現条件	A－ZONEのチームリーダーを12人倒す
	使用車種・レベル	Z15AMK　レベル13
	出力・排気量・車重	964ps　3269cc・1479kg
夢見の生霊	出現条件	B－ZONEのチームリーダーを13人倒す
	使用車種・レベル	NA2K・レベル14
	出力・排気量・車重	720ps　3624cc　1079kg
追撃のテイルガンナー	出現条件	C－ZONEのチームリーダーを３人倒す
	使用車種・レベル	FC３E３K・レベル13
	出力・排気量・車重	652ps　654cc×２　991kg
シャドウアイズ	出現条件	D－ZONEのチームリーダーを3人倒す
	使用車種・レベル	A70GTK　レベル13
	出力・排気量・車重	926ps・3249cc　1274kg
迅帝	出現条件	十三鬼将を全員倒す
	使用車種・レベル	R34RKK　レベル14
	出力・排気量・車重	1200ps　2927cc　1290kg

PS2 SLG 電車でGO!新幹線 山陽新幹線編

資料館の隠し要素を紹介

『電ＧＯ！』シリーズおなじみの資料館は、本作にもたっぷりと用意されている。その内容と出現条件をまとめたのが下の表だ。基本的には関連した車系をクリアしていけばＯＫなので、ぜひすべての隠し要素をコンプリートしよう。



▲基本的な操作は従来のシリーズとほぼ同様だ。

鉄道写真

名称	出現条件
各車系の写真	関連車系をクリア
レールスターの絵	総走行距離1000km達成
０系の絵	総走行距離10000km達成
鉄ちゃんの絵	総走行距離100000km達成

鉄道映像（ムービー）

名称	出現条件
0系スペシャル	0系のどれかをクリア
100系スペシャル	100系のどれかをクリア
300系スペシャル	300系のどれかをクリア
500系スペシャル	500系のどれかをクリア
レールスタースペシャル	レールスターのどれかをクリア
WIN350スペシャル	ダイジェスト　時刻表オールクリア

鉄道模型

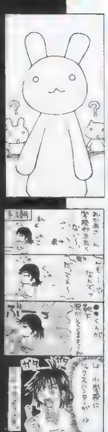
名称	出現条件
0系N編成	ひかり107orひかり164をクリア
0系Sk編成	ひかり552をクリア
0系Sk編成シネマカー連結	ひかり141をクリア
0系R編成こどもサロン連結	ひかり554をクリア
0系R編成＋R編成併結	ひかり51をクリア

PS2 ETC ブラボーミュージック

メドレーとボーナスゲームに挑戦

全34曲もの名曲が収録されている本作。そのうち、メドレーモード用の曲とボーナスゲーム用の曲は以下の表のとおり。ちなみに、メドレーモードは通常ステージをプレイしてエンジェルモード時にメドレー移行問題を成功すればＯＫ。メドレーモードのままステージをクリアすれば、ボーナスゲームがプレイできる。

ステージ名（メドレーモード曲名）	ボーナスゲーム名（ボーナスゲーム曲名）
公園ステージ1（ハンガリー舞曲 第5番 ト短調）	愛のバケツリレー（クシコスポスト）
サーカスステージ1（雷鳴と稲妻）	ルナマジック（おもちゃの交響曲）
ファッションショーステージ1（フィガロの結婚）	ドレスアップ!（アイネ・クライネ・ナハトムジーク）
古城ステージ1（「カルメン」より「闘牛士の歌」）	小鳥たちと音楽会（バレエ音楽「くるみ割り人形」より「あし笛の踊り」）
UFOステージ1（はげ山の一夜）	打ち上げ花火（「アルジェリア組曲」より「フランス軍隊行進曲」）
サーカスステージ2（星条旗よ永遠なれ）	ライオネルの火の輪くぐり（熊蜂の飛行）
公園ステージ2（バレエ音楽「くるみ割り人形」より「トレパーク」）	ガーガーレース（組曲「展覧会の絵」より「殻のついたひなの踊り」）
ファッションショーステージ2（天国と地獄 序曲）	みんなでお食事会（ディベルティメントNo.1 変ホ長調 K.113）
UFOステージ2（組曲「惑星」より「木星」）	遊星からのイカスミ星人（「アルルの女」組曲第2番より「ファランドール」）
古城ステージ2（組曲「ペールギュント」より「朝」）	なぞのダンジョン（組曲「ペールギュント」より「山の魔王の広間にて」）



まんが／岡山県 森川景緒子さん

●ゲームデザイナー●プログラマー●グラフィッカー●キャラクターデザイナー●サウンドクリエーター

私達があなたをプロにします



絶対にG（ゲー）デザイナーになる
大好きなことだから
きびしくてもがんばれる！

4月生
願書受付中

●全員集合！体験実習（無料）実施中 2月9日（土）・2月23日（土）



今こんなゲームを創っています！

ここは現場と同じ
チームを組んでゲームを制作中

●タイトル・Knight Of Blow●ジャンル・対戦格闘●プレイ人数・1〜2人●コンセプト・初心者や格闘ゲーム好きな人が楽しめるもの●ターゲット層・子供から格闘ゲーム愛好者まで幅広く。

●生徒チーム制作
Kinght Of Blow





プログラム科
戸高武将

開発中のゲーム内容
格闘ゲームが好きな人を中心に、誰でも楽しく遊べるようなシステムになっています。キャラクターを男1人、女2人の中から選び、先に相手の体力ゲージをゼロにした方が勝ち、ゲームクリアとなります。僕が制作を担当している部分は、キー入力処理、そしてコマンド判定をする処理を作ることです。このゲームの特色は、キャラクターが4つの必殺技を持つことです。

GAMEDESIGN TEACHER MESSAGE

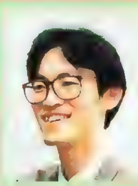


企画・仕様書作成とゲーム研究講座
担当の先生から

（株）日本テレネットに入社。その後、数々の会社で開発業務に携わる。現在は（有）ドリームスで開発管理室長と品質検査部事業部長を兼任。「この学院は、現役の先生が多く、学べることは無限です。企画作り・仕様書作りの一番新しい方法が学べます」

ゲームデザイン科担当講師　高橋一志

PROGRAM TEACHER MESSAGE



C言語プログラミング実習講座
担当の先生から

ソフト開発会社パーソナルビジネスアシスト社に6年間勤務し、プログラマーとしての実力を養う。「プログラムの知識がない人でも、基礎からみっちり教えます。実力がつく自主制作、ゲーム制作を多く行うカリキュラムが組まれています」

プログラム科担当講師　下村康幸

GRAPHIC TEACHER MESSAGE



グラフィックデザイン講座
担当の先生から

（株）日本テレネットで、ソフト開発ウルフチームに所属し「アークス1〜3」「アイルロード」「天舞メガCD」「タイムギャル」「斬2」「夜叉演舞曲」等多くの作品を制作した。「この学科では、パソコンでの作画と紙面での作画を同等の割合で学べます」

グラフィック科担当講師　飯島公人

CHARACTERDESIGN TEACHER MESSAGE



DIGITALSOUND TEACHER MESSAGE



デジタルサウンド制作講座
担当の先生から

14年4月生願書受付中
ゲームデザイナー学部
全日制2年・定員300名
ゲームデザイン科
プログラム科
グラフィック科
キャラクターデザイン科
デジタルサウンド科



日本ゲームソフト学院

〒101-0061　東京都千代田区三崎町3-4-9　☎03-3261-8211

入学案内書　はがき（住所・氏名・年令・電話番号明記）か、電話で上記まで（無料）

FAX 0120-194-750　http://www.tag.co.jp/　E-mail:ngs@tag.co.jp

DENGEKI Station

NEWS

PS&PS2のHOTな話題をチェック!!

ニュース

今号の目玉! バンダイの隠し玉『.hack』の詳細が判明!

First Topic ▶『.hack』発表会

URL http://www.hack.channel.or.jp (公式ページ)



キャラデザインは貞本義行氏が担当

1月24日、都内で行われた発表会でバンダイが大型プロジェクト『.hack』(ドットハック)を発表した。これは、キャラクターデザインに貞本義行氏（新世紀エヴァンゲリオン）、脚本に伊藤和典氏（機動警察パトレイバー）らを起用して、ゲーム、OVA、TVアニメ、コミックなどの複数のメディアで展開されるもの。ストーリーは、2007年、全世界で2,000万人がプレイしているというネットワークゲーム「The World」で起こった怪現象を解いていくというもので、PS2用RPGでは、実際のゲームはオフラインながら、オンラインゲームのチャットやパーティプレイが、NPCとの間で再現される。また、このソフトは全4巻を予定しており、第1巻はOVAを収録したDVDソフトとゲームソフトの同梱で、6月に発売される。



◀セミリアルタイムのRPG。仲間との会話も可能。



▲主人公は14歳の少年。「The World」のプレイ中に怪現象に遭遇。その謎に迫っていく。



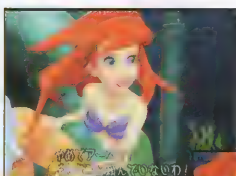
▼同梱のOVAではゲームと異なる視点から物語が展開。

トピック TOPIC 『キングダム ハーツ』の主題歌を宇多田ヒカルが熱唱!

URL http://www.playonline.com (プレイオンライン)

ディズニー&スクウェアの共演で話題を呼んでいるRPG『キングダム ハーツ』の主題歌を、人気アーティストの宇多田ヒカルが担当することになった。まさにビッグネーム×3による夢の共演が実現したわけで、これによってゲームの魅力がさらに倍増することは間違いない。3月28日のソフト発売日を楽しみに待とう!!

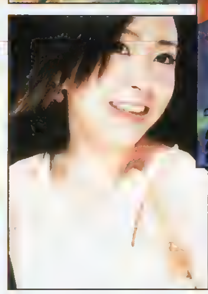
スクウェア×ディズニー×宇多田の夢の共演!!



◀『FF』シリーズをはじめ、スクウェアを代表する作品のキャラが勢ぞろい!!

▼ディズニー側もドナルドダックや人魚のアリエルなど、大物キャラが総出演。





ヒッキーの歌声に期待!!

◀楽曲のタイトルは「光（ひかり）」。〝自分と同じ名前を授けちゃうほどの特別な歌〟とのことなので、今から楽しみだ!!

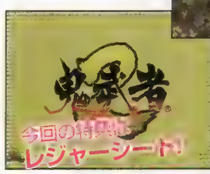
キャンペーン CAMPAIGN 『鬼武者2』はセブンドリームで予約せよ!

URL http://www.dengekionline.com (電撃オンライン)

現在セブンドリーム・ドットコム(http://www7dream.com)では、3月7日発売の大作ACT『鬼武者2』の予約を特別定価¥5,980で受付中(2月26日24時まで)。しかも予約特典として『鬼武者2』のロゴが入ったオリジナル大判レジャーシートが付いてくる。電撃オンライン(http://www.dengekionline.com)にもセブンドリームの情報が載っているので、そちらもチェックしよう。



▲迫力の映像とアクションが人気のACT第2弾。



◀『鬼武者2』のロゴが入った限定品。この機会に逃さずゲットしよう!!

新製品 GOODS ファン必携『GT』のDVDソフトが登場!

URL http://www.news-pub.com (ニューズ出版)





▲▶『GT』シリーズの進化の歴史に加えて、より速く走るためのドライビングテクニック等を収録。これ1本で、『GT』のすべてがわかる!!

SCEの人気RCG『グランツーリスモ』シリーズの魅力を凝縮したDVDソフトが、ニューズ出版から登場!! 『GT』ファン必見のこのDVDソフトを、抽選で5名様にプレゼント。希望者は欄外の応募要項（※1）に従って、どしどし応募しよう。しめ切りは2月21日消印有効。

DVDビデオ ATTACK GRANTURISMO
▶発売中 ▶¥2,500（税別）
▶ニューズ出版

※1 「ATTACK GRANTURISMO」プレゼントの応募方法……ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒101-8305（株）メディアワークスDPS「ATTACK GRANTURISMO プレゼント」係まで。しめ切りは2月21日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます

NEWS ニュース
GAME W 業界最新情報
WORLD ワールドカップ
DVD DVDビデオソフト
RANKI ソフトランキング
REVIE 新作ソフトレビュー
BUYER バイヤーズガイド

キャンペーン CAMPAIGN マジカルで予約して『リーヴェル』グッズをゲット!

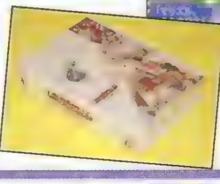
URL http://www.magical-netclub.com（マジカル）

ビクターインタラクティブソフトウエアから3月発売予定のＲＰＧ『リーヴェルファンタジア』を、ゲームショップのマジカルで予約すると、先着で特製メモＢＯＸがもらえるキャンペーンを実施中。キャンペーンは賞品がなくなりしだい終了となる（一部実施していないお店もあります）。



▲コミカルなストーリーと幻想的なな世界観が魅力のＲＰＧ。ヒロインのマリエルが借金返済を目指して大冒険!!

先着で特製メモBOXが！

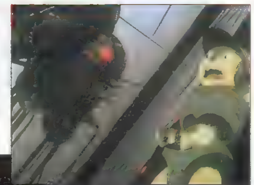


▶マジカル限定の予約特典は、『リーヴェル』仕様のメモＢＯＸ。ここでしか手に入らないレアアイテムだ。

トピック TOPIC 注目アニメ「パルムの樹」の試写会にご招待！

URL http://www.palmenoki.com（公式ページ）

３月から全国の東宝洋画系で公開予定のアニメーション映画「パルムの樹」。３月９日のイイノホール（東京・霞ヶ関）での特別試写会に、抽選で10組・20名様をご招待!! 希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒104-0061東京都中央区銀座4-10-5三幸ビル本館（株）メイジャー「パルムの樹」試写会DPS係まで。しめ切りは２月21日消印有効だ。



▲木で作られたロボット"パルム"の冒険や、人間との交流を描く。



◀一流スタッフが手がけた、感動の物語に期待!!

トピック TOPIC あの鈴木裕氏が個展を開催

URL http://www.sega-am2.co.jp/ys/artworks

『バーチャファイター』シリーズや、『アフターバーナー』をはじめとした体感ゲームシリーズなど、今まで数々の名作ゲームを手掛けてきた鈴木裕氏が、初の絵画展を開催。会場は神奈川県横浜市みなとみらいランドマークタワー内・横浜ロイヤルパークホテル２Ｆ「ベルエアーコレクション」。２月11日（時間11：00～19：00）まで開催。



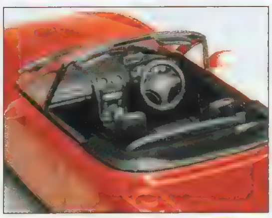


▲▶「絵画をはじめとして、新たなことへの挑戦を今後のゲーム制作に反映させたい」と語る鈴木裕氏。

新製品 GOODS 日本の名車を再現した注目アイテム!!

URL http://www.kyosho.co.jp（京商）

模型メーカーの京商から、身近な現行国産車を１／43のダイキャストモデルとしてリリースする「Ｊ－コレクション」が好評発売中。低価格ながらリアルに再現された美しいラインは必見!! 今回は最新の２車種の発売を記念して、各１台・計２台を抽選で読者にプレゼント。希望者は欄外の応募方法（※２）をチェック!! しめ切りは２月21日消印有効。



▲人気の８車種を、￥2,000という低価格でリリース。手軽にコレクションして楽しもう!!

NEW



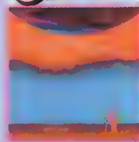
NEW



J-コレクション
▶発売中 ▶各￥2,000（税別）
▶京商

CDならコレだね

今回は、特別に３枚のＣＤを紹介。プレゼントにも注目!!



▶発売中
▶￥1,238（税込）
▶デジキューブSMD

Kokoro/Joanna Hogg
Theme for Xenosaga Episode I

ナムコから２月28日発売予定の話題のＲＰＧ『ゼノサーガ エピソードI 力への意志』の主題歌＆挿入歌を収録したマキシシングル。壮大な物語を盛り上げる楽曲を、ゲームの発売に先駆けてチェックしよう!!



▶2月21日
▶￥2,600（税込）
▶香港上海商会／日本コロムビア

Missing Blue05
桃太郎一派見参！

人気の『MissingBlue』キャラクターＣＤシリーズに待望の第５弾が登場。今回の主役は桃太郎一派。彼らのイメージソング２曲に加えて、パソコン用のスクリーンセーバーやミニソフトも楽しめる豪華盤だ!!



▶発売中
▶￥2,520（税込）
▶インペリアルレコード

RAT RACE
ORIGINAL SOUNDTRACK

ハチャメチャなストーリー展開と豪華キャストで話題を呼んでいるハリウッド映画「RAT RACE」（全国の松竹系劇場にて新春第２弾ロードショー）のサウンドトラック。劇中を彩った、全11曲の楽曲を楽しもう!!

映画のチケットを10組20名様にプレゼント！

応募方法

希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒101-8305（株）メディアワークスＤＰＳ「RAT RACE劇場招待券」係まで。しめ切りは2月14日消印有効。このチャンスを見逃さずに応募してほしい!!



◀全米でロングランヒットを記録した爆笑コメディだ。

Catch Up Station 気になる話題をまとめてチェック

■あの松田優作氏が編集部に!?

あの松田優作氏（？）が、ＤＰＳ編集部を襲撃!? これはコナミから発売された『beatmania 6thMIX+CORE REMIX』のプロモーションの一環で、同氏（?）は収録された「探偵物語」の楽曲を熱唱。ゲームの魅力をアピールしたのだ。



URL http://www.konami.co.jp（コナミ）

■トミー「プラレール」キャンペーン実施中!!

トミーから１月31日に発売された『プラレール～夢がいっぱい！ プラレールで行こう！～』のキャンペーンを実施中。玩具＆ゲームを扱っているイトーヨーカドーのお店で、同ソフトか、￥1,500以上のプラレール玩具を購入すると、先着でプラレールのオリジナルパーツがもらえるのだ。なお、賞品がなくなりしだいキャンペーンは終了するので注意!!

URL http://www.tomy.co.jp（トミー）

■マスコットロボ「ハロ」が新登場!!

「機動戦士ガンダム」でおなじみの「ハロ」が、バンダイからペットロボットとして発売される。話し掛けると体をゆらす機能付きで、手足を収納させることもできる。価格は￥3,980（税別）。2月発売予定なので要チェックだ!!



URL http://www.bandai.co.jp（バンダイ）

■本誌攻略St連動企画展開中！

本誌200号発売を記念して、GAME TSUTAYAでは「攻略園遊園地」という店頭キャンペーンを展開中だ（一部、実施していない店舗もあります）。これは今号の攻略Station SPECIALと連動、収録タイトルの何本かを、手に取りやすいようにディスプレイしたもの。プレイし逃したソフトがある人は、この機会にぜひチェックしておこう（※３）。

URL http://www.tsutayaonline.com（ツタヤオンライン）

※２ 京商「Ｊ－コレクション」プレゼントの応募方法……ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望する車種（１ニッサン ステージア［シルバー］／２ニッサン Ｚ クーペ［シルバー］）を明記して、〒101-8305(株)メディアワークスＤＰＳ「Ｊ－コレクションプレゼント」係まで。しめ切りは２月21日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。
 ※３ 店舗によって、ピックアップされるタイトルは異なります。詳細は店頭で御確認ください。

GAME WORLD

気になる他機種情報もバッチリ!

業界最新情報

この春のワンダースワンは熱い！新作5タイトルを一挙に大紹介！

この春、WS（ワンダ　スワン）にビッグなタイトルが5作品もリリースされる！　しかもACT・SLG・STGなど、さまざまなジャンルのゲームがずらりと揃っている。そこで今回は、それら期待の5タイトルをピックアップして紹介！　この春のWSに注目せよ！

ACT ガンダムファンにオススメ

SD GUNDAM OPERATION U.C.
—SDガンダムオペレーションU.C.—

■バンダイ　■2月16日発売予定　■￥3,980

「ガンダム」「Z」「ZZ」の世界をWS上に再現 ファン感涙のACTが登場

「ガンダム」から「ZZ」までの世界観を再現したACTが登場！　ゲームは、斜め見下ろし型の画面で、横スクロールのACT。登場するMS（モビルスーツ）は、敵味方あわせてなんと100種類以上（隠しMSもあり）というから、期待大だ。

「ガンダム」～「ZZ」までのMSが100体以上登場！





◀ZZ vs 3機のジャムルフィン。劇中のシーンもバッチリ再現!!



▶一定の敵を倒すことで、ゲージが上昇。ゲージの量に応じて特殊攻撃も！

2種類の対戦モードでMSバトルを勝ち抜け！

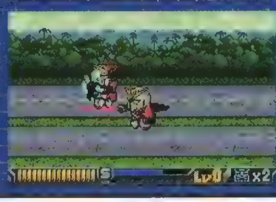
通信ケーブルで2台のWSをつなぐと、対戦モードがプレイできる。対戦形式は2つで、それぞれ異なる条件で戦える。もちろん100種類以上のMSから機体選択が可能。

VS.モード



▶好きなMSを使って、1対1で戦う。舞台は4つで使用可能MSも変化。

サバイバルモード



▶対戦時にはアイテム効果により相手側にMSを送り込む事などが可能。

MSの乗り換えでストーリーが変化するマルチステージ

同じステージマップでも、プレイヤーが操作するMSによって、ストーリーが変化する。たとえば、グフが初登場した話では、ガンダムを使っているとグフと戦うが、ガンキャノンを使っていると、グフと戦っているガンダムを援護するストーリーになるのだ。

▶乗っているMSに対応したストーリーを楽しむことができるのだ。





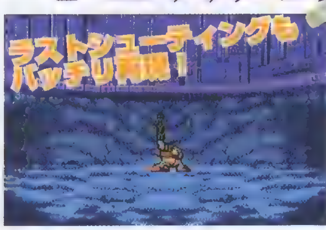
◀MSの乗り換えで変わる展開が楽しいぞ

ドラマチックパートシステム

3作品に盛り込まれた名場面の数々を、SDキャラによる細かな演出で忠実に再現するこのシステム。原作を知っている人なら思わずニヤリとしてしまう場面が満載だ。たとえばソロモンでのガンダムvsビグザム戦では、ビグザムの肩（?）の辺りにドズルが出現するなど、非常に細かく作られている。キミはどれだけの演出を見つけ出すことができるか!?



▲数々の名場面をWS の画面で、いつでも楽しめるのだ。



▲ガンダム最後の戦いである、ア・バオア・クー内でのビームライフル射撃も完全再現！



▶ジャブローでの一幕。軍用機でMSに挑むウッディの運命は…。



◀カミーユはこのあと、両親と永遠に別れることに…。



初回限定でペーパークラフトが付くぞ

▲初回限定特典としてνガンダムのペーパークラフトが付いてくる。細部まで再現された逸品だ。



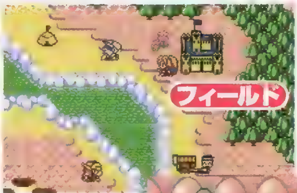
▲地表に突き刺さるコロニーをバックに、ZZはサイコガンダムMk－Ⅱと戦う！



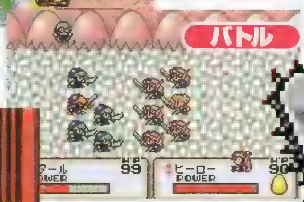
SFCで人気を博したSLGがWSで復活!

SFCの名作SLGがWSで復活！ 奥の深いバトルシステムや抱腹絶倒のストーリーはそのままに、新エッグモンスターの追加などでパワーアップ。リアルタイムに進行するこのゲームではプレイヤーの素早い判断が勝利を導く。自軍の城を築城したり、将軍の募集をかけて自国を強化しつつ、バトルシーンで敵軍を倒し、全土統一を果たそう！

■スクウェア ■2月14日発売予定
■¥5,200



▶フィールドでは、リアルタイムで進行する。



▲バトルモードでは、ボタンを押すタイミングが重要。ピンチになったら、強力なエッグモンスター（右記参照）を召喚だ。

『半熟英雄』って何?

スクウェアがギャグにこだわって作り上げたのが、この『半熟英雄』。独特な戦闘システムなど、斬新さが好評を博した。また、BGMの作曲者にすぎやまこういち氏を起用したことでも有名。

▼魅力的なキャラたちが織りなすギャグ満載のイベントに、思わず顔もほころんでしまう。



WS版オリジナルのエッグモンスターを収録

ゲームのウリであるエッグモンスターは、簡単に言えば召喚獣。その姿や能力は、どれも個性豊かだ。以下はWS版新登場のものから一部を紹介。



▲茶の間の一風景といった感じだが、これもエッグモンスター。



▶群れからはぐれたモンスター。頭に刺さった爪楊枝は荷物かけ。

◀うさぎ型のモンスター。見かけと違い暴れん坊。

◀全知全能の存在。すべての生き物は"かみ"の手のひらの上。

伝説の超人たちがWSで大暴れ!



■バンダイ
■3月2日発売
■¥4,200

TVやマンガでおなじみの「キン肉マンII世」が、早くも登場。WS版は2vs2のタッグマッチで戦うACTだ。遊べるモードは全部で2つ。登場する超人は、「キン肉マンII世」のみならず、なんと「キン肉マン」からも登場。夢の対決がWS上で実現！



▲必殺技を使うと、ド迫力のカットインが挿入される。

WS版2大モードを大公開!

ストーリーモード

プレイヤーは主人公の万太郎となって、正義超人No.1を決める大会に参加する。立ちふさがる超人たちを倒し、最強の正義超人となれるか!?

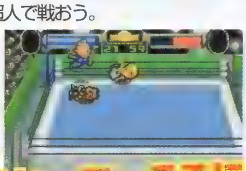
▼試合の合間にはストーリーデモが挿入され、ストーリーを盛り上げる。



タッグマッチモード

さまざまなマットでタッグマッチを行うモード。クリアすることで、使用できる超人が増えていく。どんどんクリアして、より多くの超人で戦おう。





▶コンクリートでの戦い。叩きつけられたら、大ダメージ。

伝説のヒーローここによみがえる!

セガの名作ファンタジーACT、堂々見参

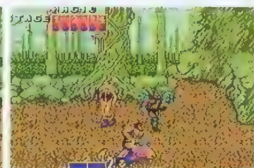


■バンダイ ■2月28日発売予定 ■¥4,800

3人の戦士（アックス、ティリス、ギリウス）から1人を選択し、魔法や剣を駆使しながら全8ステージを戦うACT。アーケードやメガドライブで人気を博した名作がいよいよ登場。宿敵デス＝アダーを倒せ！



▲ド派手な魔法を使えば、まわりの敵は一瞬のうちにせん滅できる。最後の切り札だ！

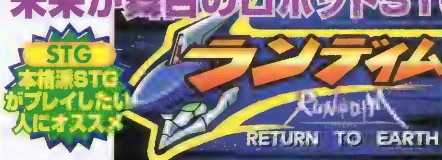


▼闘技場で敵と戦い続ける「DUEL」モードも搭載。全12試合を勝ち抜き、生き残ることができるか!?



▲敵の乗り物（生物）を奪って、自分が乗ることも可能。乗り物を使った攻撃もできる。

未来が舞台のロボットSTGがWSに登場!



全6ステージで繰り広げられるロボットSTGが登場。横スクロール形式で展開されるステージは携帯ゲーム機とは思えないほどの大きさのボスも登場！

■デジタルドリーム ■発売中 ■¥4,950

「RUN=DIM」は、昨年4月にフル3D・CGアニメとして好評を博した作品。ゲームのストーリーは、グリーンフロンティアがジーザスの大規模な奇襲を受け、壊滅状態になったところから始まる。そのなかで、少年「和人」は、戦地へと向かうが…。ソフトには、特製ランディムフィギュアが同梱される。ファンにはうれしいセットだ。絶対ゲットしよう。





◀キャラはSDだが、ハードなSTGが楽しめる。デモ画面などもあるぞ。

DENGEKI Station

WORLD CUP

あと4カ月まで迫ってきた日韓共催のワールドカップ。特別企画の第2回となる今回は、日本と同じグループHに入った3カ国の戦力分析を行なうことにした。日本は1次リーグを突破できるのか？

ワールドカップ

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

グループHの4カ国をチェック！ はたして日本はどこまで戦えるのか!?

昨年12月1日に韓国で行われた抽選会で、大会参加国は8つのグループに振り分けられた。開催国である日本は最初からグループHに入ることがわかっていたが、対戦相手がそこで決まった。その相手とは、ヨ ロッパ予選・グループ1を1位で通過したロシア、同じくグループ6を2位で通過したベルギー、そしてアフリカ予選・グループDを1位で通過したチュニジアの3カ国。そこに日本を加えた4カ国でリーグ戦を行ない、上位2チームが決勝トーナメントに進出することになる。ここでは各国の特徴を、本誌が注目する選手とともに紹介していこう。



◀ワールドカップの本大会で、1度も勝ったことのない日本。今大会こそ！

日本 華麗なパスで敵の守備陣を切り裂いて、悲願のワールドカップ初勝利を目指せ！

基本となるフォーメーションは3－5－2。守備陣は3バックとして中田(浩)、森岡、松田を並べ、その前に稲本と戸田のダブルボランチを置くパターンがよく使われている。フラットスリーの動きは統制がとれているし、ボランチ2人の位置取りのバランスもいい。ここにGKの川口を加えたメンバーで日本のゴールを守ることになるだろう。流動的なのが両サイド。左に小野、右に波戸という組み合わせが現時点では濃厚だが、中村や明神、名波、三都主などもポジションを狙っている。トップ下は中田(英)で決まり。フィジカル面が強くて倒されないし、ゴールに直結するキラーパスも出せるからだ。もちろん決定力もある。2トップの候補は柳沢、鈴木、高原、西澤、中山ら。森島を 1.5列めに置いて1トップにすることもありそう。はたしてフィリップ・トルシエ監督の采配は？





DPS注目選手 柳沢敦（FW）／中田英寿（MF）／森岡隆三（DF）

グループHから決勝トーナメントに進

EA SPORTS 2002 FIFA World Cup Korea/Japan™ PROJECT FIFA WORLD CUP™ それなら君が代表監督

今回の記事で使用した写真は『PROJECT FIFA WORLD CUP それなら君が代表監督』(以下『それ監』)のもの。サッカーゲームというとプレイヤーが選手を操作する、アクション性の高いものを思い浮かべる人が多いだろう。しかし、『それ監』でプレイヤーが操作するのは代表監督。スケジュ ルを組んでチームを強化し、ワ ルドカップを戦っていくSLGなのだ。

ゲーム内には今大会のオフィシャルボールが登場するのだ！

この『それ監』は、ワールドカップを主催するFIFA(国際サッカー連盟)が公認しているサッカーゲーム。ゲーム内で選手たちが身につけているユニフォームや試合で使用されるボールが、2002年、日韓ワールドカップのオフィシャルなのには、そういう理由がある。もちろん、各国の選手たちは実名で登場するし、試合会場となる各スタジアムも本物そっくりに再現されている点にも注目したい。実際のスタジアムも天候や時間によって印象が変化するけれど、このゲームでもそのあたりがバッチリと再現されている点がすばらしい。このゲームを遊ぶことで、一足早くワールドカップを体験できそうだ。



▲本物そっくりとしかいいようのないスタジアム。臨場感満点だ。



◀グラウンドに配置されたベンチや広告までリアルに作られている。





◀▲上がオフィシャルボール。ゲーム内でもちゃんと使われている。

PROJECT FIFA WORLD CUP それなら君が代表監督

●エレクトロニック・アーツ・スクウェア●春発売予定
●PS2●SLG●¥6,800●MC2（KB数未定）

ベルギー

組織的に守り、チャンスと見るや一気のカウンター攻撃で相手ゴールを脅かす！



守備を重視し、そこからのカウンター攻撃を得意とするベルギー。監督はロベール・ワセイジュ。ケルクホーフェン、メイア、ヴァルゲーレン、デフランドルというＤＦ陣が強固なうえに、ＦＷやＭＦも前線から積極的にプレスをかける。攻撃の中心選手はビルモッツとワレム。ホールとヴェルヘイエンの両サイドも突破力があり攻撃の起点となりうる。トップに位置するのは俊足のムペンザと、国内リーグでＭＶＰを獲得したソンクがいる。

DPS注目選手 ウェスリー・ソンク（FW）／マルク・ビルモッツ（MF）

ロシア

ファンタジスタの呼び声高いモストボイの調子がチーム全体のデキを左右する！



かのヨハン・クライフに「プレイを創造する芸術家」と言わしめたゲームメイカー、モストボイが攻撃の起点となる。彼から、突破力と正確なクロスボールが魅力のカルピンや、ドリブルが得意なチトフにボールが渡れば、チャンスは一気に広がる。守備面では４バックを統率するオノプコがキープレイヤー。ＧＫのニグマトゥリンの能力も高い。国内リーグのスパルタク・モスクワの監督であるオレグ・ロマンツェフが代表の監督も兼任している。

DPS注目選手 アレクサンダー・モストボイ（MF）／ビクトル・オノプコ（DF）

チュニジア

細かいパスワークとカウンター攻撃が得意な、アフリカで一番守備的なチーム！



基本フォーメーションは３－５－２。ジャイディ、バドラ、トラベルシの３人のＤＦとベテランＭＦのシヒが守備の要となる。シヒからバヤにパスが通ればカウンターのチャンス。俊敏な動きが持ち味のジトゥーニと力強い突破が魅力のジャジリの２トップは、アフリカでもトップクラスの実力を持っている。代表から引退していたチュニジアのスーパースター、セリミが代表に復帰してくれたのも朗報といえる。監督はフランス人のアンリ・ミシェル。

DPS注目選手 スレディン・シヒ（MF）／ラドヒ・ジャイディ（DF）

出するのはどの2カ国!?

本作品プロデューサー大橋 修氏が語る
俺とワールドカップ

大橋式グループH突破法!?

こんにちは。『それ監』プロデューサーの大橋です。今回は「グループHで勝ち上がるのはこの国だ！」と題しまして展望を予想するということですが、サッカーの解説者の方々なども、「最終的には３勝もあるけど、３敗もあるグループ」とお茶を濁したり、某解説者の方は、「グループ突破は結構厳しいと思うけど、日本が負けるって言うのもねぇ」というような状況。気持ちとしては日本に決勝トーナメント進出してもらって、サッカーがさらに盛り上がって、『それ監』爆発的ヒット!!　となってほしいのですが……。しかし、客観的に見て、頭ひとつ抜けるのはロシア。モストボイ、チトフ、カルピンとタレントはそろっています。でも私が警戒しているのはチュニジア。守備に安定感があり、バヤという司令塔もいます。初戦のロシア戦を乗り切れば守備の堅いチームだけに安定感はあります。日本がベルギーから勝利すれば決勝トーナメント進出は十分可能。ですが客観的な予想としてはロシア、チュニジアが決勝進出でしょうか（非難の声が……）。

しかしこれでは、日本のサッカー界、『それ監』のためにもならないので、日本の決勝トーナメント進出の可能性を考えてみました。条件は蒸し暑くなること。日本以外の３チームは蒸し暑さに苦しむはず。とくに平均年齢が高いロシアはヘロヘロに。それに加え日本にホームの声援が加われば、十分に勝つチャンスはあります。日本の決勝トーナメント進出のパターンとしては、ベルギー戦引き分け、ロシア戦勝利、チュニジア戦引き分け以上で決勝トーナメント進出！　だと思います。いや、こうなってくれい!!

プロフィール

プロデューサー **大橋 修**氏

ＳＳ版、ＤＣ版「Ｊリーグプロサッカークラブをつくろう！」シリーズの企画、そしてディレクターを務めた。本作ではプロデューサーとして参加している。

目指せ決勝トーナメント！日本の１次リーグ日程は…？

日本が決勝トーナメントに進出するには、グループＨで２位以内に入る必要がある。ここで、順位の決定方法をおさらいしておこう。１次リーグでは４カ国による総当たりリーグ戦を行なう。そして各試合の結果を勝ち点（勝ち＝３点、引き分け＝１点、負け＝０点）に換算し、その合計点で順位を決めるのだ。なお、勝ち点が同じ場合は得失点差で順位を決めることになる。日本はベルギー、ロシア、チュニジアという順番で戦うことになった。日程や会場などは以下のとおりだ。

第1戦 vs.ベルギー

6月4日（火）　18:00キックオフ

実力差がほとんどない相手だけに勝っておきたい。引き分けでも悪くないが、その場合は「ロシア戦＝引き分け以上、チュニジア戦＝勝利」という結果が求められる。ロシア戦で、負けられないプレッシャーまで背負い込むことになるのは避けたいところだ。負けるとつらくなるが、それでも決勝進出の可能性は残る。



会場 埼玉スタジアム2002（埼玉）

◀昨年７月に完成したばかりの、とても美しいスタジアム。収容人数は63,700人。

第2戦 vs.ロシア

6月9日（日）　20:30キックオフ

グループＨのなかで最強といわれているのがロシア。チュニジア、日本と連破すれば決勝進出が濃厚となるため、全力でかかってくるはず（もしもチュニジアに勝っていなかったら、なおさら激しくなる）。それだけにつらい戦いとなりそうだ。日本としては、なんとしてでも引き分け以上の成績を残したいところだが……。



会場 横浜国際総合競技場（神奈川）

◀今大会の決勝戦もここで行なわれる。収容人数は日韓合わせて最多の72,370人。

第3戦 vs.チュニジア

6月14日（金）　15:30キックオフ

実力的にやや劣る相手だけに勝利が求められるのは確か。ただ、日本はもちろん、他国の成績によっても戦い方は変わってくる。同じ勝ち点で並んだ場合は得失点差で順位を決めるため、「３点差をつけて勝たないと２位以内に入れない」といった条件がつく可能性があるからだ。この試合ですべてが決まるだろう。



会場 長居陸上競技場（大阪）

◀ファンにはおなじみの大阪を代表するスタジアム。収容人数は50,000人。

post card

料金受取人払

渋谷局承認

9016

差出有効期間
平成16年1月
1日まで
●切手不要●

150-8790

028

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4
2002-2DPS

バンタン電脳情報学院
入学事務局行

FREE!!

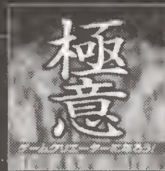
"学校案内パンフレット&PSソフト"請求ハガキ(無料)

※必要事項を記入の上、投函してください。無料で"**学校案内パンフレット&PSソフト**"をお送りします。

フリガナ 氏名	男 女 年齢(　　　)才
フリガナ 住所	〒　　　自宅☎　　　—　　　— 都道 府県
携帯・PHS	e-mail
フリガナ 学校名	立　　　学年(　　　)年　在学 中退 卒業

PlayStation用ソフト「ゲームクリエーターになろう!!」

無料プレゼントハガキ



●ゲームクリエーターの「極意」はココにある!

現役クリエーターの授業やアドバイスを受けて「極意」をゲットしよう!

［申し込み方法］ 必要事項を記入してポストに投函してください。
もれなくPSソフトを無料プレゼントいたします。

※志望学科の□に印をつけてください（必ずご記入ください）

2002 COURSE

●全日制

- □ ゲームプランナー科 ［2年］
- □ ゲームプログラム科 ［2年］
- □ ゲームグラフィック科 ［2年］
- □ イラストレーション科 ［2年］
- □ ゲームライター科 ［2年］
- □ ゲームサウンド科 ［2年］

●新聞奨学生対応

- □ EXゲームグラフィック科 ［3年］
- □ EXゲームプログラム科 ［3年］

●お友達ご紹介欄

お友達で"学校案内パンフレット&PSソフト"が欲しい方がいらっしゃいましたらご紹介ください。

フリガナ 氏名	年齢(　　)才　□男　□女
住所	〒　　自宅☎　　－　　－ 都道 府県
携帯・PHS	e-mail
学校名	立　　学年(　　)年　□在学　□中退　□卒業


Creative Spirit!
バンタン電脳情報学院
−My way to GAME CREATOR!!−
ゲームクリエイターへの道!!
●バンタン電脳情報学院 ゲームグラフィック科/青木 栞恵サンの場合→
START
01 高校3年 そろそろ進路を決めないと・・・
でもゲームはやっぱりやるsmile
気がついたらもうこんな時期・・・
真剣に何をしたいか考えないとね・・・
02 周りからは大学に行けと言われてるケド・・・
わたしの好きなコトランキング!!
1. 絵を描く
2. ゲームPLAY
3. お散歩 .etc
欲張りな私はこれら全てを満たす学校を選ぶのだ!
私にピッタリな学校発見!
早速 資料請求しちゃおう!
タダよ タダ!
場所が恵比寿ってのもポイント高い!
代官山も近いしおしゃれスポットを散歩しよう!
資料 03 請求
開校10周年の歴史を持つ、[ゲームクリエイター育成学校]バンタン電脳情報学院!!
"初心者"を"プロに"する学校
ここの"ゲームグラフィック科"をパンフでチェックしてみよう!!
04 もっと詳しく知りたい!"学校説明会"へ参加!!
電脳情報学院 広報課 桑原サン「業界の裏情報お聞かせします!」
最初はあいまいな動機だったけど話を聞いて悟った!
プロのクリエイターになるのが私の道ね!
バンタンへ入学!
05 同じ目標を持っているから友達とすぐに意気投合!!
06 バンタン一番の特徴は講師陣が"現役プロ"!!
まずレイヤーを複製しておいてさっき作った選択範囲で塗りつぶし!
なるほど
多摩美卒業後、コナミでゲーム制作に携わる
のちイラストレーターとして独立
CG雑誌「MdN」の表紙、最近ではモーニング娘のHP、ミニモニのカレンダーなどにも携わる
07 バンタンで学んでここまでできた!!
現役で活躍しているプロのクリエイターが講師なんて、バンタンはスゴい!
落書き程度が趣味だった私が、これだけ描けるようになったよ!! みんなもバンタンで学ぼうよ!
株式会社オーバーワークス内定!!
Happy end!!
OVERWORKS
SEGA
SEGA GROUP
わたしクリエイターになりました!!
2002 COURSE
全日制
ゲームプランナー科 [2年]
イラストレーション科 [2年]
ゲームプログラム科 [2年]
ゲームライター科 [2年]
ゲームグラフィック科 [2年]
ゲームサウンド科 [2年]
新聞奨学生対応
EXゲームグラフィック科 [3年]
EXゲームプログラム科 [3年]
バンタン電脳情報学院
vantan dennoh intelligence college
PSソフト「ゲームクリエーターになろう!」プレゼント!!
ゲームクリエーター志望者、必見のソフトです。
現役クリエーターのアドバイスを受けて、「極意」をゲットしよう!
無料
極意
ゲームクリエーターになろう!
※高校3年生以上の方に限ります
パンフレット&極意GET方法(無料)
1 本誌綴じ込みハガキ
本誌中面にあるハガキに必要事項をご記入のうえ、ポストに投函してください。
2 下記フリーダイヤル
フリーダイヤルからでもお申込みOK。また、お問合せもお気軽にこちらまでどうぞ。
3 下記ホームページ (i-mode,J-PHONEからでもOK)
資料請求ボタン→お申込みフォームへ。必要事項をご記入のうえ、送信してください。
※携帯・PHSからOK
0120-51-0505
URL http://www.vantan.co.jp/dennoh/
http://www.vantan.co.jp/dennoh/i/
http://www.vantan.co.jp/dennoh/j/

DENGEKI Station

DVD

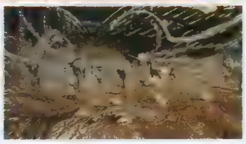
注目のDVDビデオソフトをピックアップ！

DVDビデオソフト

ゲームとは違う「FF」が今、キミの目の前に……



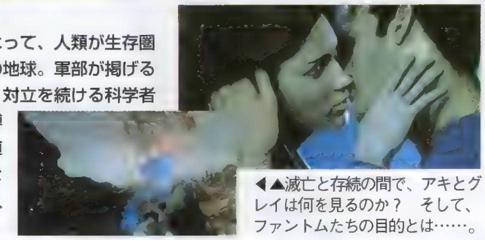




人気RPG『FF』シリーズを手がけた名プロデューサー・坂口博信氏が贈る、新世代のフルCGシネマがいよいよ発売。坂口氏が長年温めてきた「魂」というテーマを、究極のCG映像でつづるSFファンタジー。公開直後、世界規模で反響を巻き起こした話題作だ。今回は普及版のみ同時レンタル開始となるが、豪華映像特典を同梱した「SPIRITUAL EDITION」も必見！

STORY

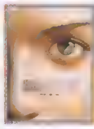
謎の地球外生命体によって、人類が生存圏を失いつつある近未来の地球。軍部が掲げる武力解決に疑問を抱き、対立を続ける科学者アキは、師であるシド博士とともに生き残りの道を模索する。彼女が夜ごと見る夢に隠された、人類存亡のカギとは…？



◀▲滅亡と存続の間で、アキとグレイは何を見るのか？　そして、ファントムたちの目的とは……。

SPIRITUAL EDITIONのみの特典映像はコレ！

「FF」ドキュメンタリー	「FF」製作の知られざる舞台裏を、スタッフコメント＋17種類のリンク映像でつづった貴重なドキュメント。
ストーリーボード&CGラフカット	プロトタイプCGをふんだんに盛り込んだストーリーボード。本編完成までの壮大なプロットがわかる！
対談！　坂口博信VSおちまさと	「FF」の生みの親・坂口博信氏と、人気構成作家・おちまさと氏が繰り広げる居酒屋トークバトル！
メイキングCGマットペインティング解説	CGファン必見!!　最新のCG技術によるマットペインティング（合成用背景画）をクローズアップ。
CGコンポジット・アートグラフィー	背景からライティングに至るまで、「FF」驚異の映像美を紡ぐCG合成のプロセスを大公開!!
オリジナル・オープニング	劇場未公開！　封印バージョンのオリジナルオープニング映像がついに明かされる。
トレーラー製作解説	今だから話せる？　プロデューサー・会田純氏によるトレーラーフィルム（予告編）製作秘話。
グレイ・プロジェクト「FF」パイロット映像	対ファントムソルジャーのグレイが主人公!?　多くの謎を秘めた幻のパイロット映像も収録。
NO　GOOD！「FF」	フルCGなのにNGが（笑）。遊び心あふれるスタッフによる、奇妙な6つのジョーク・シーンを収録。
ドリームシークエンス	CMでもおなじみ、ヒロイン・アキの見る夢のシーンのみを集め、ノーカット版にて完全収録。
キャラクターファイル	アキ、グレイ、シド博士ほか、主要7キャラクターのプロフィールを映像とともに詳細解説。
機動メカファイル	本編で活躍した数々のメカを、設定資料とともに徹底解説。さらに、隠しコマンドによる追加映像が……。
「FF」シャッフルプログラム	本編映像の1シーンを12カットに分割してお好きな順番にシャッフル。フルCGならではのお遊び要素だ。
隠しコマンド映像	「FF」のキャラクターたちが、あの名曲に合わせてダンシング♪　爆笑モノのパロディシーンは必見です。



FINAL FANTASY STANDARD EDITION

2月22日　アミューズピクチャーズ（株）／東芝デジタルフロンティア　■ASBY-2083　dts　16:9LB　■¥3,800　■106分＋特典映像約24分

特典映像収録内容

CGのメイキング映像に加えて、予告編や隠しコマンドによるシークレットムービーを収録。さらに、『FF I』～『X』までのフィルモグラフィや、最新作『XI』や『キングダム ハーツ』のプロモ映像まで詰め込んだぜいたくな内容となっている。とにかく作品を見たいという人にオススメの普及版だ。



FINAL FANTASY SPIRITUAL EDITION

2月22日　アミューズピクチャーズ（株）／東芝デジタルフロンティア　■ASBY-2084　dts　16:9LB　■¥9,800　■106分＋特典映像約240分

特典映像収録内容

収録時間4時間以上という豪華映像特典DISCを同梱。さらに特典として、フルカラーブックレットやグリーティングカードを封入しており、初回のみアウターケースを装備した限定仕様となっている。少々高めの価格だが、特典ディスクのクオリティと充実したコンテンツを体験したら納得するはず！

坂口博信監督が明かすDVDの見どころは？



㈱スクウェア エグゼクティブプロデューサー 坂口博信氏

せっかく家庭で見られるんだから、何度も見てほしいです

――映画の公開から半年以上たってしまいましたが、DVDの制作期間はどのくらいなのでしょう？

坂口博信氏（以下、坂口）　構想だけは公開の1年くらい前からありました。特典になる映像の素材を集めて、組み合わせたのがちょうど公開と同じ時期でしたので約2年くらいかな。そこから日本用に吹替部分の調整をしたりはしてましたけどね。あと、劇場公開用のフィルムに焼き込む間、スタジオのほうはまぁまぁヒマになるんです。プロジェクトに1人、天才的な奴がいてそいつが実写とアキを合成して本編とは違うOPを作っちゃったんで、それも入れてみたりとか。



――それはDVDだけの特典としてなのでしょうか？

坂口　ええ。ほかにもDVDだけの特典はいっぱい入ってますよ。アキのプロモーションビデオの後ろでファントムが踊ってるのとかは、某有名人のパロディだし、遊びも多いですね。

――DVDは今回2種類発売されますが、どういった意図があってのことでしょう？

坂口：基本的には、まだ見ていない人に安く見てもらいたかったんです。でも、4年もかけて作ったから、いろんな使われていない映像があるわけですよ。そういったものを多少値段が高くても見てみたいって人もいるだろうし、これからCGを目指す人とかの教材になればと思って。でも、STANDARD EDITIONのほうにもいろいろ入ってるんですよ。コメンタリィとか、メイキングとか。

――では、DVDになって、映画とは違いこういう見方もある…というのはありますか？

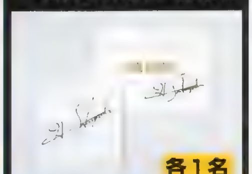
坂口　コマ送りや巻き戻しもできるから、1回見て終わりじゃなく、いろいろ発見してほしいです。

――ありがとうございました。

スペシャルプレゼント！

坂口博信氏直筆サイン入り色紙と、同じくサイン入りプレス用パンフレットを各1名にプレゼント。欲しい人は、官製はがきに住所・氏名・年齢とこのコーナーの感想を書いて下記まで。（※）

〒101-8305
（株）メディアワークス
DPS「FFだよ坂口さん」係
しめ切り:2月21日消印有効



各1名



※当選者の発表は発送を持ってかえさせていただきます。また、雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに当選された方は、この号のほかのプレゼントに当選できない可能性があります。あらかじめご了承ください。



『GPM』をより深く楽しむための攻略&設定資料集

電撃ガンパレード・マーチ

電撃PS編集部が自信を持ってお届けする『GPM』の攻略&設定資料集、「電撃ガンパレード・マーチ」。ソフトの発売前から、全力で攻略に取り組んできたGPM攻略班の心意気が詰まった、オススメの1冊だ!!

収録内容はココでチェック!!

●全196ページ、サイズはDPS本誌と一緒!

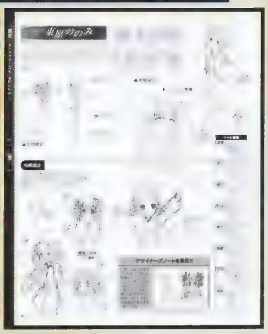


●戦闘・指揮モード徹底攻略



●キャラクター紹介&描き下ろしイラスト

●世界観設定&設定イラスト



さらに…

●電撃ガンパレード・マーチ in GPM ●リプレイ&データベース ●MOシール



電撃GPM出張版 ～善行忠孝×原素子篇～

●男の理想と女の理想……元恋人同士の微妙な関係

情を捨てて理想を求めた男と、捨てきれない情を持ちつづける女。それが、善行忠孝という男と、原素子という女である。この2人はかつて恋人関係にあり、5121小隊に配属される前に別れている。原が善行に対してあてつけがましい行動をとるのは、こういった過去があってのこと（余談だが、萌の過去を知る善行は、彼女に格別な配慮を与えている。このことが、原が萌をいじめる一因になっている）。一方、善行のほうは"過去のこと"と割り切っているように見えるが、原への情がすべて消えてしまったわけではない。事実、軍（芝村）の機密事項を、かなり深いところまで知ってしまっている原が消されずにいるのは、善行の働きかけによるものである（当然、それなりのリスクを背負うことに）。この微妙な関係は、今後、進展することも後退することもないだろう。



▶愛する者を幸せにすることができなくなるとわかっていても、彼は理想の道を選ぶ。

申し込み受付中!!

『GPM』の楽しみ方が詰め込まれた「電撃GPM」。上記の内容説明を見て、欲しいと思った人は、下記の「申し込み方法」を参照して購入しよう！

申し込み方法

郵便局の窓口でもらえる郵便振替の払込取扱票（右の用紙）の1枚目に、合計金額3,300円（「電撃ガンパレード　マーチ」の代金1冊3,000円＋送料300円）と口座番号「00160-9-546623」、加入者名に「株式会社メディアワークス」、払込人住所氏名にあなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号（携帯電話、PHSの番号でもかまいません）を記入してください。次に、2枚目の通信欄に「電撃ガンパレード　マーチ　○冊」と記入してください（お1人さま何冊でも申し込みできます。その場合の送料は、何冊注文されても一律300円です）。

以上の必要事項を記入し、最寄りの郵便局で「合計金額」を郵便振替にて払い込みをしてください（合計金額以外に手数料がかかります。ご注意ください）。

注意

生産数量と受注数量の関係上、段階的なしめ切りを設定する場合があります。お申し込みの日付によって、発送が多少遅れる場合もありますので、ご了承ください。また、合計金額以上の金額を払い込まれても、差額は返金できません。払い込まれた金額が合計金額に満たない場合は無効となります。ご注意ください。







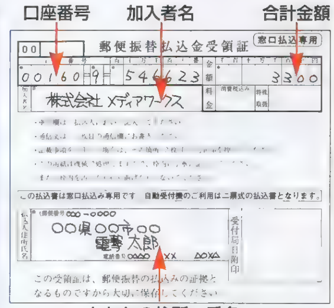
■発送に関するお問い合わせ（本が届かないときなど）は
メディアワークス通販係（03-5763-7158）までお願いします。

用紙の書き方

郵便振替の払込取扱票を郵便局の窓口でもらい、右の例のように記入し、窓口にて払い込みをしてください。

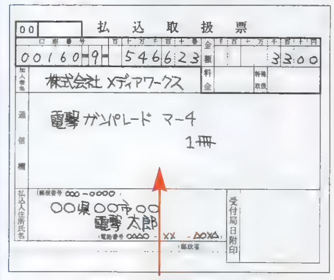
★1枚目
●口座番号
00160-9-546623
●加入者名
株式会社メディアワークス
●金額
「電撃ガンパレード・マーチ」の代金＋送料。
例　申し込みが2冊の場合は
·6,300円
●払込人住所氏名
あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号。
★2枚目
●通信欄
「電撃ガンパレード・マーチ」と記入し、希望冊数をお書きください。

1枚目



あなたの住所・氏名

2枚目



お申し込みの内容

　※この商品について、書店での販売は予定しておりません。

★電撃Webショップでも販売開始!
URL【http://shop.mediaworks.co.jp/】

DENGEKI Station

RANKING

最新データで
ソフトの売り上げ&
前評判をチェック!

ソフトランキング

『GT』シリーズ最新作が1位!

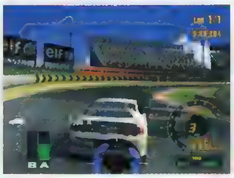
12月17日～1月20日の
ソフト売り上げデータ

ソフト売り上げTOP20

最新の販売本数ランキング

1 初登場 PS2 グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO

●SCE ●1月1日 ●RCG ●¥3,200



大ヒットRCGシリーズの最新作。「東京モーターショー」で登場したコンセプトカーが収録され、夢の車でレースが可能。

期間内推定売り上げ本数 31万2026本
累計推定売り上げ本数 31万2026本

2 → PS2 桃太郎電鉄X(ばってん)～九州編もあるばい～

●ハドソン ●01年12月13日 ●TBL ●¥6,800



「バラエティ」モードでは、「雪国で鬼ごっこ」など特殊な条件を設定でき、ひと味違った『桃鉄』が楽しめるのだ。

期間内推定売り上げ本数 28万5084本
累計推定売り上げ本数 41万682本

3 → PS2 機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX

●カプコン/バンダイ ●01年12月6日 ●ACT ●¥6,800



「対戦」や「通信対戦」で、機体の組み合わせ以外に重要になるのがコスト。2機の合計を600以下にするのが理想的。

期間内推定売り上げ本数 28万3680本
累計推定売り上げ本数 79万2181本

4 初登場 PS2 クラッシュバンディクー4 さくれつ!魔神パワー

●コナミ ●01年12月20日 ●ACT ●¥6,800

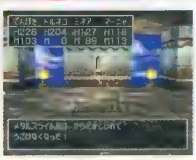


人気ACT『クラッシュ』シリーズの最新作。新しい技を含め多彩なアクションが楽しめるほか、乗り物も一新された。

期間内推定売り上げ本数 26万4167本
累計推定売り上げ本数 26万4167本

5 前回4 PS ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

●エニックス ●01年11月22日 ●RPG ●¥6,800



経験値稼ぎに最適なメタルスライム。じつは「どくがのナイフ」でしびれさせて攻撃すると、簡単に倒すことができる。

期間内推定売り上げ本数 20万1809本
累計推定売り上げ本数 111万7435本

順位	前回	機種	タイトル	データ	期間内	累計
6	前回5	PS2	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ ※限定版含む	●コナミ ●01年11月29日 ●ACT ●¥6,800	19万2560本	82万5700本
7	前回1	PS2	ワールドサッカーウイニングイレブン5 ファイナルエヴォリューション	●コナミ ●01年12月13日 ●SPG ●¥6,800	17万8377本	34万6607本
8	初登場	PS2	ジャック×ダクスター 旧世界の遺産	●SCE ●01年12月20日 ●ACT ●¥5,800	17万2880本	17万2880本
9	初登場	PS	犬夜叉	●バンダイ ●01年12月27日 ●RPG ●¥5,800	14万1121本	14万1121本
10	初登場	PS2	ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～ ※限定版含む	●コナミ ●01年12月20日 ●SLG ●¥6,980	11万8402本	11万8402本
11	前回9	PS2	シーマン ～禁断のペット～ガゼー博士の実験島 ※シーマイク・コントローラ同梱版含む	●アスキー ●01年11月15日 ●ETC ●¥6,800	10万8483本	31万8980本
12	前回11	PS2	真・三國無双2	●コーエー ●01年9月20日 ●ACT ●¥6,800	8万8089本	77万1631本
13	初登場	PS2	マキシモ	●カプコン ●01年12月27日 ●ACT ●¥6,800	8万5531本	8万5531本
14	初登場	PS2	実況パワフルプロ野球8決定版	●コナミ ●01年12月20日 ●SPG ●¥6,800	8万4631本	8万4631本
15	初登場	PS2	ウイニングポスト5	●コーエー ●01年12月22日 ●SLG ●¥6,800	8万472本	8万472本
16	初登場	PS	クイズ$ミリオネア	●アイドス インタラクティブ ●01年12月20日 ●ETC ●¥4,800	7万7931本	7万7931本
17	初登場	PS2	MotoGP2	●ナムコ ●01年12月20日 ●RCG ●¥6,800	7万6108本	7万6108本
18	前回17	PS	ハリー・ポッターと賢者の石	●エレクトロニック アーツ スクウェア ●01年12月1日 ●A AVG ●¥5,300	7万4945本	11万427本
19	前回10	PS	ロックマンX6	●カプコン ●01年11月29日 ●ACT ●¥5,800	6万2782本	13万4490本
20	初登場	PS	実況パワフルプロ野球2001決定版	●コナミ ●01年12月20日 ●SPG ●¥5,800	6万2113本	6万2113本

『犬夜叉』人気はPSでもバッチリ健在!

9 犬夜叉



アニメにもなった人気マンガを題材にしたRPG『犬夜叉』が、9位にランクイン。14万本という売り上げ本数はPSソフトでは『ドラクエ』に次いで2位の記録。原作の人気も手伝っているとはいえ、PSもまだまだ健在のようだ。この機会に、人気の『犬夜叉』ワールドに触れてみてはいかが?

RANKING 最新データでソフトの売り上げ&前評判をチェック!

(「電撃マーケティング室」調べ) ※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータをもとに独自に集計し算出したものです。 協力 ソフマップ

前評判 TOP15
DPS読者が選ぶ期待のソフト

順位	前回	機種	タイトル	データ
1	前回3	PS2	ゼノサーガ エピソードI 力への意志 ※限定版含む	●ナムコ ●2月28日 ●RPG
2	→	PS2	スーパーロボット大戦 IMPACT ※限定版含む	●バンプレスト ●3月28日 ●S RPG
3	前回4	PS2	幻想水滸伝III	●コナミ ●3月予定 ●RPG
4	前回1	PS2	ワイルドアームズ アドヴァンスドサード ※限定版含む	●SCE ●3月14日 ●RPG
5	前回8	PS2	鬼武者2	●カプコン ●3月7日 ●ACT
6	前回7	PS2	スターオーシャン3 Till The End Of Time	●エニックス ●発売日未定 ●RPG
7	再登場	PS2	KINGDOM HEARTS(キングダム ハーツ)	●スクウェア ●3月28日 ●RPG
8	前回11	PS2	ファイナルファンタジーXI	●スクウェア ●春予定 ●RPG
9	初登場	PS2	遙かなる時空(とき)の中で2 ※限定版含む	●コーエー ●2月28日 ●AVG
10	初登場	PS2	ARMORED CORE 3(アーマード・コア3)	●フロム ソフトウェア ●4月4日 ●ACT
11	再登場	PS2	ポポロクロイス ～はじまりの冒険～	●SCE ●6月20日 ●RPG
12	前回13	PS2	鉄拳4	●ナムコ ●3月28日 ●FTG
13	初登場	PS2	アーク ザ ラッド 精霊の黄昏	●SCE ●2002年予定 ●RPG
14	初登場	PS2	グランディアII	●エニックス ●2月21日 ●RPG
15	初登場	PS2	GENERATION OF CHAOS NEXT(ジェネレーション・オブ・カオス ネクスト)～失われし絆～	●アイディアファクトリー ●春予定 ●S RPG

読者人気 TOP15
DPS読者が選ぶ名作ソフト

順位	前回	機種	タイトル	データ
1	→	PS2	ファイナルファンタジーX	●スクウェア ●01年7月19日 ●RPG
2	前回8	PS2	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	●コナミ ●01年11月29日 ●ACT
3	前回4	PS	サモンナイト2	●バンプレスト ●01年8月2日 ●S RPG
4	前回12	PS	ガンパレード・マーチ	●SCE ●00年9月28日 ●AVG
5	前回6	PS2	真・三國無双2	●コーエー ●01年9月20日 ●ACT
6	前回10	PS	幻想水滸伝II	●コナミ ●98年12月17日 ●RPG
7	→	PS	ファイナルファンタジーVII	●スクウェア ●97年1月31日 ●RPG
8	前回9	PS	テイルズ オブ エターニア	●ナムコ ●00年11月30日 ●RPG
9	再登場	PS	テイルズ オブ ファンタジア	●ナムコ ●98年12月23日 ●RPG
10	再登場	PS	ゼノギアス	●スクウェア ●98年2月11日 ●RPG
11	前回13	PS	ヴァルキリープロファイル	●エニックス ●99年12月22日 ●RPG
12	再登場	PS2	グランツーリスモ3 A-spec	●SCE ●01年4月28日 ●RCG
13	再登場	PS	スーパーロボット大戦α	●バンプレスト ●00年5月25日 ●S RPG
14	再登場	PS	スターオーシャン セカンドストーリー	●エニックス ●98年7月30日 ●RPG
15	初登場	PS	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	●エニックス ●01年11月22日 ●RPG

ハード売り上げ

機種	週間内推定売り上げ台数	累計推定売り上げ台数
PS2	89万7549台	331万7661台
PS★	7万7427台	25万1654台

RANKING TOPICS

MGS2&ガンダム好調!

■年末年始商戦のソフト売り上げTOP15

順位	機種	タイトル	メーカー	発売日	推定販売本数
1	PS2	メタルギアソリッド2 サンズ オブ リバティ	コナミ	01年11月29日	80万0676本
2	PS2	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX	バンダイ	01年12月6日	74万5025本
3	PS	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	01年11月22日	45万2688本
4	PS2	桃太郎電鉄×(ばってん)～九州編もあるばい～	ハドソン	01年12月13日	36万5776本
5	PS2	ワールドサッカーウイニングイレブン5 ファイナルエヴォリューション	コナミ	01年12月13日	30万9360本
6	PS2	クラッシュバンディクー4 さくれつ！魔神パワー	コナミ	01年12月20日	23万6695本
7	PS2	グランツーリスモ コンセプト 2001 TOKYO	SCE	1月1日	23万2534本
8	PS2	シーマン～禁断のペット～ガゼー博士の実験島	アスキー	01年11月15日	15万4289本
9	PS2	ジャック×ダクスター 旧世界の遺産	SCE	01年12月20日	14万8141本
10	PS2	トロと休日	SCE	01年11月29日	13万0166本
11	PS	ロックマンX6	カプコン	01年11月29日	12万5865本
12	PS	犬夜叉	バンダイ	01年12月27日	12万0337本
13	PS2	真 三國無双2	コーエー	01年9月20日	10万9453本
14	PS2	ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～	コナミ	01年12月20日	10万7386本
15	PS2	パチスロ アルゼ王国6	アルゼ	01年12月13日	9万9865本

※PS2とPSの累計推定売り上げ台数は、2001年度以降（01年4月～）のデータです。SCEの公式な発表では01年11月26日時点で、日本国内の発売以来の累計出荷台数はPS2が710万台、PSが1900万台に達しています。　★PSone含む。

DENGEKI Station

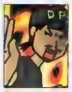
どこまでも深くやり込む
最強レビュー！

REVIEW

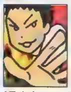
今やりたいソフトを徹底的にやり込んで評価するDPS名物コーナー。200号なのでいつにも増して力が入っています。

新作ソフトレビュー

今号のレビュアー



●ワイルドライター本能派
本能でゲームを斬る。趣味に合うゲームは死ぬほどやり込む。でもほんとには死なないので安心してね。
好きなソフト:『SILENT HILL』『BRAVE SAGA』



●「ゲームは挑戦！」が哲学
激ムズACT&STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。熱すぎて周辺の気温も上がる。
好きなソフト:『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

ヒロポン



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段（でも貧乏）なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト:『子育てクイズマイエンジェル』『ネクストキング』

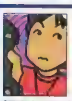


●小島シンパのうんちくライター
ゲームは快適にプレイできることが命と信じる。ゲームについて分析するのが好き。小島監督の大ファン。
好きなソフト:『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』

トモザ

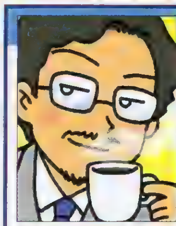


●電撃のランニング魔人
一年中ランニング1枚で過ごす体力系ライター。iモードと『ダビスタ』たらこおにぎりを何よりも愛する。
好きなソフト:『ダビスタ99』『7（セブン）』



●骨太ゲーム好きも今は…
便利屋ライフまっしぐらのDJ兼ライター。本来は格ゲー&骨太作品好きだが、最近ギャルゲーにも詳しい。
好きなソフト:『剣豪』『ブリガンダイン』

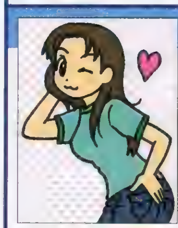
渡部雅人



200号記念企画の取材でSCEの丸山会長にお会いしました。いつもながらのジーンズに紺のブレザーというスタイルは、ちょっとうらやましいくらいのカッコよさ。マネしたいけどどうかなあ。

●ゲーム業界10余年の本誌編集長
創刊以来、本誌を支え続ける編集長。豊富なキャリアとあふれる愛でゲームを評価。『トルネコ2』はいまだに会社イチの実力とゲームのウデも確かだぞ。
好きなソフト:『MGS2』『風のクロノア2』

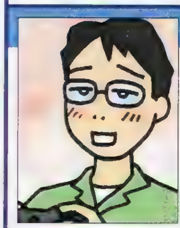
なんでもゆうこ



編集部ではだいたい夜中までお仕事。そうすると起きるのはお昼です。隣の人、頼むからグーグー寝ている夜明け前に、連日掃除洗濯しないで。何度もお手紙したのに、読んでないの〜？　それとも…。

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず　新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでもハデに驚くゲームジャンキー。携帯電話はいつも不払いで止められている。
好きなソフト:『ぼくのなつやすみ』『パワプロ8』

本郷



レビュアーのトモザくんが今回で編集部を去る。結婚して大阪で幸福な家庭を築くらしい。人として何1つあのデブには負けないつもりだったが先を越されて負けた気分。不愉快だがうれしい。お幸せに。

●自分の将来よりもゲームが大事
ゲームのやりすぎで大学をドロップアウトしたライター。リズムゲームとギャルゲーをやっているときだけ幸せそう。時々キツい点数をつける。
好きなソフト:『ウイイレ5ファイナルエヴォリューション』『MGS2』

ウォルフ中村



前号欄外の訂正。『NFL』をオススメにしなかったのは長い読み込み時間などが気になったからで「マイナースポーツだから」ではありません。私はそういう差別(!?)をするつもりはありませんので…。

●誇り高きベテランの目
ゲームを徹底的にやり込み、つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。編集部イチのスポーツマニア。
好きなソフト:『鉄拳TT』『みんなのGOLF3』

イラスト／しおやてるこ

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
とくにオススメのタイトルの
点数は赤字になっています。

100点	全宇宙のゲーマーに自信を持ってオススメの超優良作品。即買い。
90点以上	買っても絶対後悔しない好作品。遊んでおかないとゲーマーとして…。
80点以上	キラリと光るものがある作品。お友だちにも安心してオススメ。
70点以上	平均的な水準をクリアしている作品。興味があるなら迷わず買い。
60点以上	楽しいのに「おしい」部分が目立つ作品が多い点数。明日の名作？
50点以上	多少難はあっても興味があるなら楽しめる。一部の人にオススメ？
40点以下	プレイするといろいろ考え込んでしまうほど問題が多いソフト。

バーチャファイター4

PS2 FTG

1/31
■セガ
■¥6,800
■MC2(40



格闘ゲーム初心者である私から見ても、ゲームの完成度の高さには驚くばかりです。なかでもガード方法など、『VF4』を基礎から学べるチュートリアルは、従来のゲームにないほど凝ったものになっています。「ゲームセンターの対戦で勝ちたい」という人にとって、これ以上の練習ツールはないでしょう。さらに、段位を上げたりアイテムを収集したりといったやり込み要素や、A.I.キャラの育成など、対戦以外の楽しみも多いため、1人でプレイしていても飽きません。ちなみにプレイの際は、通常のコントローラでは出しにくい技も多く、スティックが必須となるかもしれませんね。

95

投げ技、当て身、ため攻撃など、アクションの豊富さに『VF』初体験の私はビックリ。だけど、入力のタイミングから硬直時間まで、みっちり学べるチュートリアルのおかげで、効率よく技を覚えられました。さらに、L・Rボタンにパンチやキックの同時押しを割り当てられたりと、初心者に優しいゲーム作りに好感度アップ。それと、個人的にはA.I.キャラの育成がオススメ。サンドバッグ状態だったマイキャラが、ヘタすると本人以上に成長していくのは、見ていて楽しいもの。でも、育成に時間がかかる、技の使用頻度の上がり方の判定がわかりにくいってところは難点ですね。

95

アーケード版はかなりプレイしていたので多少のことでは驚かないつもりだったのですが、正直、驚きました。キャラの動きや当たり判定など、FTGのキモである部分はもちろんですが、チュートリアル要素のすさまじい充実ぶり、段位上げや、自分のキャラの外見を変えられるアイテム集め、そして、かなりハマれるA.I.キャラの育成など、オリジナル要素はどれも◎。1人用モードの充実ぶりは、家庭用ゲーム機の移植の白眉として高く評価したいですね。読み込みに時間がかかる、FTG部分以外の操作性がかなり悪いなどの不満点はありますが、それらがかすむほどの傑作ですね。

100

すごい。チュートリアル要素が充実しているので初心者対策は万全だし、1人用モードの種類&内容が充実しているので対戦相手がいなくても長時間楽しめる（私は組み手を700戦以上したがまだ極められずにいる(笑)）。気になる点がないわけではない。一部のメニューの操作性がイマイチ（カーソル移動が上下にループしていないなど）、試合前のステージ紹介をオフにできない（その間にデータを読んでいるからなのだが、スキップするためにスタートボタンを連打するのはやはり面倒）など。それでもこれだけの内容と高い移植度を見せられると、この点数をつけざるを得ない。

100

グランディア エクストリーム

PS2 RPG

1/31



それぞれの基本能力やパーティの状況を考えて、装備させるマナエッグやスキルを考え、キャラをカスタマイズしていくのが楽しい。よほどマズい作戦でない限りは、AIに戦闘を任せても問題なく勝つことができるが、自力でより巧妙に勝つことで、もらえる経験値が増えるというのもいい。ボス戦などで綿密に練った作戦が的中したときの快感は、タクティカルバトルマニアにはたまりません。

85

ヒロポン

戦闘システムが◎。1つの技を使いこなすことによって、新しい技を覚えるのはかなり楽しい。仲間の組み合わせやキャラの立ち位置を考えたうえでの技の使いどころなど、戦略を考えるのも楽しく、ダンジョンで長々と戦ってました。イベントシーンのグラフィックも凝っていてキレイだし、世界観が気に入ればかなり楽しめます。問題点はオープニングのイベントが長すぎるトコぐらいかな（笑）。

80

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL
（ファイナルファンタジーX インターナショナル）

PS2 RPG

1/31



各キャラのセリフが英語なので、日本語なら味わえる語尾のおもしろさみたいなものはないけど、個人的にはより演技が自然な感じに聞こえたので、『X』よりも好印象。また、新スフィア盤を追加することで、難しくはなるがキャラの成長の方向を、プレイヤーが自由に選べるようになっている点もいい。ただ、追加の召喚獣が異常に強すぎて、気軽に楽しむというワケにはいかない。超上級者向け？

85

ボイスが英語になっただけで内容は『FFX』と変わりません。シナリオ、グラフィック、音楽ともに完成度は高いです。個人的には追加されたのスフィア盤のおかげで、『X』をプレイ済みでも新鮮な気持ちでプレイできました。召喚獣バトルは訓練場の敵より強く、挑戦のしがいがあるのも◎。特典DVDもあるので、日本語ボイスにこだわらないのならば、こちらの購入をオススメします。

95

REVIEW

どこまでも深くやり込む最強レビュー！

PS2 S・RPG ラ・ピュセル ～光の聖女伝説～

1/31



バリオス渡部

やわらかいタッチのグラフィックとその色の使い方が個人的には好み。キャラの動きによる演出もけっこう細かくて、見ていてわかりやすくなっている。戦闘中に、複数のキャラによる同時攻撃や支援攻撃ができる点もおもしろい。また、マップ上の地場の流れをうまく変えてから浄化してやると、流れの上にいる敵に大ダメージが与えられるなど、見た目以上に戦略性の高いバトルが楽しめる。

90

ヒロポン

敵を浄化（＝説得）して仲間にできたり、ユニットの配置しだいで有利不利が決まったりと戦略性は高し。仲間にした敵をしつけるという育成要素もあるし、戦闘面はおもしろいと思いマス。ただ、町中では自分の位置がややわかりにくいなど、ごくわずかだが不親切な面も。体力回復のために、ダンジョンの奥からワールドマップまで戻る点など、システム的に練り切れていない部分があるのは残念かな。

70

PS2 A・AVG 侍 ～SAMURAI～

2/7



鍋イドム

誰の味方になるか、どの事件に首を突っ込むかなど、プレイヤーの意思1つで、物語や目的などが千差万別に変化する。いろいろな行動を試すのが、とにかく楽しい1本。「死んでしまうと冒険は最初からやり直し」という上級者好みのシビアな設定になっているため、ゲームの敷居は高い。ACT部分は、やや大味ながらも、ていねいに作られていて、1対1の真剣勝負を極めていく楽しみも満載。

75

ヒロポン

舞台となる峠で、悪漢たちと戦って問題を解決して…、黒沢映画のような世界が味わえるゲーム。いろんなイベントが用意されていて、関わって解決するもよし、無視するもよし。自由度が高いうえにバカゲー的要素も強く（変なノリの外人サムライが登場したりとか）、しかもプレイ期間は（ゲーム内時間で）2日間と短いので、繰り返し楽しめマス。難易度も選択でき、ACTが苦手な人でもOKです。

85

PS2 SPG スマッシュコート プロトーナメント

2/7



ウォルフ中村

操作感は問題ないし、ゲームバランスも良好。4大大会に挑むモードはやり応えがある。楽しみながらテクニックを修得できるモードもあるので、初心者でもすぐにコツがつかめるだろう。対戦プレイが熱い点もこれまでどおり。ただ、前作などに登場した使い慣れたキャラたちで遊べなかったのは残念。有名プロで遊べるとはいえ、男女4人ずつしかいないし。タイムアタックなどの要素は○。

75

鍋イドム

ショットの種類は多いし、左右への打ち分けも簡単にできるので、奥の深い試合展開を楽しめる。操作システムが洗練されていて、プレイキャラは扱いやすく、テニスゲームは初心者に近い私でも十分に楽しめた。操作性は良好。記録に挑戦するモードも満載で、長く楽しめる。プレイキャラとして、数名の実在するプロ選手が登場するが、その必然性があまり感じられなかったのが少々残念に思えた。

85

PS2 A・AVG ソウルリーバー2

2/14



鍋イドム

マップはさほど複雑ではないし、ACT要素、謎解きともにバランスが手頃で、遊びやすい。ACT要素は「ゲーム進行の手段」に抑えられていて、謎解きがメインになっている。謎解きそのものは十分に楽しいが、十数時間もあればクリアできるし、繰り返し楽しめるタイプでもないため、ボリュームには少々不満が残る。また、物語が難解すぎて、話の筋がわかりにくい点も惜しまれる。

70

TAC

シリーズ作品ということで、物語のバックグラウンドがやたら壮大でつかみにくくはあるけど、とりあえず始めてしまえば、カッコイイ雰囲気で引き込まれるものはある。ゲームとしては、キャラの操作性はいいんだけど、周辺マップの表示がなく、周囲の状況がわかりにくいなど、洋ゲーらしい難点も多し。しばらく進めばおもしろい謎解きも多いけど、そこまでがまんできないとツライかも。

60

PS2 SLG エイジ・オブ・エンパイアII ～エイジ オブ キングス～

2/14



バリオス渡部

ユニットや建物の種類も多いので、どう効率的に活用して勢力拡大するかなど、考えがいのある内容が楽しめる。また、物語にそって勝利条件の違うステージをクリアしていくキャンペーンモードなど、さまざまな状況下でのプレイが楽しめるのはよかった。ただ、カーソルの移動の幅が大きすぎて、マップ上のユニットや建物が多くなると、これらを選択する操作が若干しにくくなるのは残念。

70

本郷[illegible]

PC史上に名を残した傑作SLGがついに移植されました！　刻々と進むリアルタイムの戦場で、最大100体のユニットに指示を与える緊迫感は歯応えバツグン。敷居は高いですが、戦略の深さ、完成度の高さはSLGの頂点といっても過言ではないでしょう。ただし、PS2版は画面情報が見にくく、全体的な操作感もイマイチ。画面や操作を自由に調整させてほしかったです。PC版未経験者に。

90

PS2 ETC スペースチャンネル5 パート2

2/14



ウォルフ中村

誰にでもすぐに楽しめるシンプルな作りがうれしい（私は前作を遊んでいたのでそう思えたのかもしれないが）。タメ入力をはじめとする新要素も、操作性を含めて違和感がなかった。お手本が動きと声で入力すべき内容を知らせてくれるのも親切だ（わかりにくいものがあったのも事実だが）。私は入力開始タイミングを知るために左下のキャラ表示を見ながらプレイしていたが、その影響もあっただろう。

75

なんでもゆうこ

テンポがいいリズムと展開の速さで、つねにノリノリでプレイできちゃいます。コメディタッチのストーリーも楽しいし、さまざまな種類のバトルがあって、飽きがきません。ただ、失敗するとかなり戻されてしまうことも。もう1つ、ボス前までに稼いだ視聴率がボス戦でのHPになるってシステムはわかるけど、これだとリズムゲームが苦手な人にはかえってキビしいような。

85

PS ETC テイルズ オブ ファンダム Vol.1

1/31



なんでもゆうこ

メインのAVGは、原作の雰囲気を生かした外伝的内容。ただし、選択肢が少なめで、ゲーム性はそんなに高くないので、正直ボーっと読み進めているうちに、エンディングにたどり着いてしまったという印象。ドラマエディットモードでは、ちゃんとした長編ドラマを作るには、PS用キーボードが必須でしょう。PZGは対戦やストーリーなどでモード数が多くて、遊び応えがありました。

80

平田[illegible]

AVGやPZGをクリアするまで「お預け」の部分があるのは、ファンにとっては心地よい刺激？　とりあえず、AVGもPZGも、きちんと遊べる内容になっているのは合格。しかし、設定画の文字が小さすぎて読めないのは、ファンアイテムとしてマイナス。また、ドラマ部分が音声だけで進行（オプションで表示可）するのも不親切。うっかりセリフを聞き逃すと、かなりショック…。

70

PS S・RPG HOSHIGAMI（ほしがみ） ～沈みゆく蒼き大地～

2/7



バリオス渡部

全体的な内容はオーノドックスなS・RPGだけど、ラップ（行動力）の残量によって行動の回数と順番が決まる戦闘システムが新鮮。相手を吹き飛ばすシュート攻撃やそれに連携する「セッション」などがあることで、ユニットの配置と行動順番が勝負を左右する戦略性の高さもいい。ただそれだけに、ラップはゲージ表示ではなく、使用量と残量の計算がしやすい、数値表示にしてほしかった。

75

TAC

1ターンごとの行動力を振り分けて複数回行動ができるなシステムや、配置した仲間の間で敵を弾き飛ばす「セッション」など、独特の戦闘システムそれぞれがうまくかみ合っていて楽しめる。ステータス確認などの操作がややたるいため、万人向けとはいかないが、S・RPG好き、とくにやりこみ派にはオススメ。ストーリーや演出がオーソドックスすぎて、これといった魅力が少ないのは残念。

75

REVIEW どこまでも深くやり込む最強レビュー！

今回はこれを遊べ!!

「欠点は、対戦格闘に興味がない人には、まったく価値がないことだけ」（渡部）と絶賛された『ＶＦ4』。「1人用モードが充実しているので、この作品からＦＴＧを始めてもかなりの腕になれそう」（本郷）という意見もありました。ほかにも「雰囲気だけでなく、ゲーム性も格別に楽しい」（海老原）という『ラ・ピュセル』、「期待以上に楽しめる掘り出し物」（ヒロポン）という『侍』など、好評でした。この冬は遊べるゲームが多くてたいへんそうですね。

DENGEKI Station

もうすぐ発売されるソフトを完全網羅！

BUYERS GUIDE

バイヤーズガイド

新作カレンダー

PS2

1月31日発売のソフト
WAVE RALLY（ウェーブラリー）
グランディア エクストリーム
MADDEN NFLスーパーボウル2002
ハイパースポーツ 2002 WINTER
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL（ファイナルファンタジーX インターナショナル
バーチャファイター4
プラレール～夢がいっぱい！プラレールで行こう！～
ラ ピュセル ～光の聖女伝説～
最強 東大将棋スペシャル
Ready 2 Rumble Boxing Round2（レディ・トゥ・ランブル・ボクシング：ラウンド2

2月7日発売のソフト
サンダーストライク・オペレーションフェニックス
SSX TRICKY（エスエスエックストリッキー）
NHL 2002
侍～SAMURAI～
スマッシュコート プロトーナメント
マジカルスポーツ Hard Hitter 2

2月14日発売のソフト
ソウルリーバー2
三國志戦記
エイジ オブ エンパイアⅡ～エイジ オブ キング～
デュアルハーツ
スペースチャンネル5 パート2
バスストライク
甲子園 紺碧の空

PS

1月31日発売のソフト
GROOVE ADVENTURE RAVE ～悠久の絆～
ビートマニア 6th MIX＋CORE REMIX
SIMPLE1500シリーズ Vol.84 THEイントロクイズ
SIMPLE1500シリーズ Vol.85 THE戦国武将～天下統一の野望～
テイルズ オブ ファンダム Vol.1
ゆきんこ☆ばぁにんぐ
満腹!! 鍋家族

2月7日発売のソフト
マーシャルビート
必殺パチンコステーションnow9 ダーティペア
HOSHIGAMI（ほしがみ）～沈みゆく蒼き大地～

2月14日発売のソフト
SIMPLE1500実用シリーズ Vol.13 心理ゲーム～それいけXココロジー ココロのウソの摩訶不思議～
SIMPLE1500実用シリーズ Vol.14 暮らしのマナー～冠婚葬祭編～
チョコレート♪キッス
SLOT！PRO3～ジャグラースペシャル～
パチスロ帝王 メーカー推奨 マニュアル7～トリックモンスター2～

赤色の文字のタイトルはVol.199に掲載されています。

CHECKマークの見方

- 登場する女の子がかわいくて胸キュン！
- コストパフォーマンスを考えてもお得！
- 鳥肌が立つほどグラフィックがスゴイ！
- ストーリーや世界観から目が離せない！
- 登場するキャラクターが魅力的。
- 思わず時間を忘れるほどハマれる作品。
- 個性的で斬新なシステム。新発見がある。
- BGMや効果音がとってもCOOL！
- バトルが爽快。戦闘がとにかく楽しい。
- 原作も大人気。ファンなら必見の作品。

評価

評価の基準は編集部が独自に算出したものです。また、レビューでは紹介しきれなかったソフトもここで評価されているので、参考にしてください。

- 評価 S：グラフィックやサウンド、どれをとっても完成度が高い。DPSが万人にオススメできる良質ソフト。
- 評価 A：ゲーム全体のバランスが非常によくとれている、水準を超えたソフト。一度遊んだら病みつきだぞ！
- 評価 B：突出したところはないが、ハマる人には価格以上の価値のあるソフト。気になった人なら買いだ！
- 評価 C：ゲームとしていちおう遊べるが、難点や改良すべき部分が見うけられる。次回作に期待したいソフト。

バーチャファイター4
PS2 FTG

発売日 1/31



評価 S

DATA
■セガ
■¥6,800
■MC2（40KB）、HDD （紹介記事はP.96～）

内容
驚愕のAC版完全移植
大人気3D格闘『バーチャファイター』シリーズの最新作。アーケードの最新バージョンである「Ver.C」を完全移植している。COM戦を勝ち抜いて段位を上げる「KUMITE」やA.I.キャラを育てる「A.I. SYSTEM」など、オリジナル要素が満載。課題をこなしていく「TRIAL」では、初心者でも無理なく高度な対戦理論を学べるようになっている。

コメント
GOOD 当たり判定、動きなどAC版と比べても、まったくそん色はない。オリジナル要素はどれもやりごたえ十分で、とくにトレーニングモードの充実ぶりは、3D格闘史上最高といっていいデキ。「TRIAL」で対戦理論が学べる点も、初心者に優しくて◎。オリジナルステージが追加されているのもうれしい。
BAD 読み込みがやや長め。決定・キャンセルなどボタンの配置が、慣れるまで少し時間がかかる。

CHECK

三國志Ⅷ
PS2 SLG

発売日・内容 1/24 人気戦略SLGの8作目。三国時代の武将になって天下を目指す。



評価 B

DATA
■コーエー
■¥9,800
■MC2（753KB）、8人プレイ可

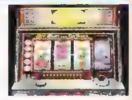
コメント
GOOD シナリオ総数は54本で、600人以上の武将から、好きな年代でプレイ可能。各コマンド説明が親切なので便利。
BAD 延々と単調な作業が続くことが多い。歴史イベントも少なく全体的に淡白。

CHECK

『三國志Ⅷ』は1月24日の発売ですが、今号の掲載となります。

山佐Digiワールド2 LCDエディション
PS2 SLG

発売日・内容 1/24 「タイムクロスA」「キュロゴス」「トリガーノーン」を収録。



評価 A

DATA
■ヤマサエンタテインメント
■¥6,800（限定版¥8,800）
■MC2（34KB）

コメント
GOOD 2000年度最優秀機種にも選ばれた「タイムクロスA」を収録。プレミア液晶だけを見ることができる。
BAD 「タイムクロスA」など、収録機種が古くて実機攻略に使いにくい。

CHECK

『山佐Digiワールド2』は1月24日の発売ですが、今号の掲載となります。

エキサイティングプロレス3
PS2 SPG

発売日・内容 1/24 アメリカのプロレス団体をモチーフにした、シリーズ3作目。



評価 A

DATA
■ユークス
■¥6,800
■MC2（4173KB） （紹介記事はP.159）

コメント
GOOD グラフィックが格段に進化。クリエイトモードのボリュームが圧倒的。
BAD ストーリーモードが3試合で終わってしまうので物足りない。最初から使えるスーパースターの数が減っている。

CHECK

『エキサイティングプロレス3』は1月24日の発売ですが、今号の掲載となります。

グランディア エクストリーム
PS2 RPG

発売日・内容 1/31 SSやDCで人気だった『グランディア』シリーズの最新作。



評価 A

DATA
■エニックス
■¥7,800（限定版¥9,800）
■MC2（64KB） （紹介記事はP.134～）

コメント
GOOD マナエッグ（魔法）を合成して新しいマナエッグを作り出したり、必殺技を習得するといったやり込み要素が満載。
BAD システムは非常に凝っているものの、シナリオ面がやや希薄。

CHECK

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL
（ファイナルファンタジーX インターナショナル）
PS2 RPG

発売日・内容 1/31 『FFX』の海外バージョン。新スフィア盤などが追加されている。



評価 S

DATA
■スクウェア
■¥7,800（特典DVD 同梱）
■MC2（64KB）、HDD （紹介記事はP.64～）

コメント
GOOD スフィア盤の追加、モンスターの追加など、『X』をやり込んだ人も楽しめる。特典ディスクも豪華。
BAD 音声は英語だけで 日本語を選ぶことができない。（日本語表示は可能）

CHECK

WAVE RALLY
（ウェーブラリー）
PS2 SPG

発売日・内容 1/31 水上バイクを使用したRCG。2つのメインモードがある。



評価 B

DATA
■アイドス インタラクティブ
■¥6,800
■MC2（115KB）、2人プレイ可

コメント
GOOD 水面の水しぶきなどキレイに表現されている。マシンの挙動がリアルで、波に乗る快感を味わえる。
BAD 視界が狭く、コースを完全に覚えないとレースで勝つのは困難。

CHECK

ハイパースポーツ 2002 WINTER
PS2 SPG

発売日・内容 1/31 10種目のウインタースポーツが遊べる。一部競技は2P対戦も可能。



評価 B

DATA
■コナミ
■¥6,800
■MC2(200KB)、2人プレイ可 （紹介記事はP.170）

コメント
GOOD 競技の特徴を生かした操作方法が見事。インターネットで全世界のユーザーを相手にスコアを競うこともできる。
BAD 競技によって難易度にばらつきがある。取扱説明書がやや不親切。

CHECK

プラレール
～夢がいっぱい！プラレールで行こう！～
PS2 SLG

発売日・内容 1/31 「プラレール」や「トミカ」などを使って街作りを楽しむSLG。



評価 B

DATA
■トミー
■¥6,800
■MC2（2493KB）

コメント
GOOD ゲーム的な目的が設定されていないので、とことん街作りを堪能できる。
BAD 列車を運転しないと、パーツを購入するためのお金をためることができない（ただ走らせているだけではダメ）。

CHECK

BUYERS もうすぐ発売されるソフトを完全網羅！

ラ・ピュセル ～光の聖女伝説～
PS2 S・RPG

発売日・内容 1/31 評価 A



涙あり笑いありの感動のストーリーと、奥深い戦闘のS・RPG。

DATA
■日本一ソフトウェア
■¥6,800（限定版¥7,800）
■MC2(360KB) （紹介記事はP.128～）

コメント
GOOD 魅力的なキャラクターが多数登場。戦闘や成長システムの自由度が高く、やり込み要素も非常に充実している。
BAD 育成に関係してくる要素が多岐に渡るので、理解するまで時間がかかる。

CHECK

Ready 2 Rumble Boxing Round2（レディ トゥ ランブル ボクシング ラウンド2）
PS2 SPG

発売日・内容 1/31 評価 B



個性豊かなキャラを集めた『Ready 2 Rumble Boxing』の第2弾。

DATA
■ミッドウェイ ゲームズ
■¥6,800
■MC2（59KB）

コメント
GOOD グラフィックが秀逸。オモシロくて濃いキャラばかりなので、対戦が盛り上がる。選択キャラが多い。
BAD ゲームバランスが大味でCOMの動きがやや単調。

CHECK

NHL 2002
PS2 SPG

発売日・内容 2/7 評価 A



チームや選手が実名で登場する本格アイスホッケーゲーム。

DATA
■エレクトロニック アーツ スクウェア
■¥6,800
■MC2（2746KB）

コメント
GOOD ゲーム展開が速く爽快感あふれるプレイが楽しめる。ポイントを集めてカードと交換する収集要素もうれしい。
BAD 試合中、随所に登場する演出がわずらわしく感じる。

CHECK

スマッシュコート プロトーナメント
PS2 SPG

発売日・内容 2/7 評価 A



人気シリーズ最新作。サンプラスやヒンギスなどが実名で登場。

DATA
■ナムコ
■¥6,800
■MC2(75KB)、4人プレイ可 （紹介記事はP.169）

コメント
GOOD トッププロ8人が実名で登場。シンプルな操作性と奥の深いゲームバランスをあわせ持つ。グラフィックも秀逸。
BAD 選手数が少なく、過去のシリーズとは別物の印象あり。難易度も高め。

CHECK

最強 東大将棋スペシャル
PS2 TBL

発売日・内容 1/31 評価 A



最新の定跡が搭載され、ロープライスで難易度自在な将棋ゲーム。

DATA
■毎日コミュニケーションズ
■¥2,000
■MC2（76KB）

コメント
GOOD 自分と対戦相手両方の手順が画面端に表示され、いつでも見返すことができる。ハンデ戦も可能。
BAD ルール解説がついていないので、ある程度将棋の知識は必要。

CHECK

SSX TRICKY（エスエスエックス トリッキー）
PS2 SPG

発売日・内容 2/7 評価 A



名作スノボゲーム『SSX』の続編。コース、キャラが追加された。

DATA
■エレクトロニック アーツ スクウェア
■¥5,800
■MC2（141KB）

コメント
GOOD RCGのスピード感・爽快感と、スノボゲームのトリックを出す楽しさが見事に融合している。
BAD キャラクターが密集すると、選手の動きが遅く感じられることがある。

CHECK

侍 ～SAMURAI～
PS2 A・AVG

発売日・内容 2/7 評価 A



主人公の行動でストーリーが分岐する3Dチャンバラ A・AVG。

DATA
■スパイク
■¥6,800
■MC2（124KB） （紹介記事はP.226～）

コメント
GOOD 高度な駆け引きや、多彩な技を駆使した本格的なACTが楽しめる。
BAD 敵が複数だと、攻撃対象を自分で選べない。ゲームオーバー後は、毎回スタートからやり直す必要がある。

CHECK

マジカルスポーツ Hard Hitter2
PS2 SPG

発売日・内容 2/7 評価 A



技数豊富で、DCでもブレイクしたテニスゲームの第2弾が登場。

DATA
■魔法
■¥5,800
■MC2（96KB）

コメント
GOOD 試合に勝つとキャラの能力が伸び、育成する楽しみがある。
BAD 操作が複雑で、慣れるまでに時間がかかる。視点がキャラの位置とともに移動するので、球が見づらい場合も。

CHECK

ソウルリーバー2
PS2 A・AVG

発売日・内容 2/14 評価 B



1人のヴァンパイアの数奇な運命を描いた、異色のA・AVG。

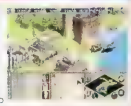
DATA
■アイドス インタラクティブ
■¥6,800
■MC2（124KB） （紹介記事はP.218）

コメント
GOOD 謎解きがとても楽しい。バランスが手頃で遊びやすい。前作のストーリー紹介などの、細かいサービスも充実。
BAD セーブポイントの設置場所が少なすぎる。難易度は低めで物足りない。

CHECK

エイジ・オブ・エンパイアII ～エイジ オブ キング～
PS2 SLG

発売日・内容 2/14 評価 A



文明の攻防を描いたリアルタイムの戦略SLG。通信対戦も可能。

DATA
■コナミ
■¥6,800
■MC2（580KB） （紹介記事はP.156）

コメント
GOOD 極めて奥深い戦略性があり、通信対戦が非常に熱い。キャンペーンモードがあり、1人プレイの遊び方も豊富。
BAD 複雑なシステムを覚えるのが大変。PC版からのパワーダウンが目立つ。

CHECK

スペースチャンネル5 パート2
PS2 ETC

発売日・内容 2/14 評価 A



DCで人気を博したリズムゲームの続編。新要素を多数搭載。

DATA
■セガ/UGA
■¥5,800
■MC2（161KB） （紹介記事はP.207）

コメント
GOOD ごほうびコスチューム数が多い。歌や楽器を使ったバトルが新しい。
BAD ボス戦ではそれまでの成績がうららのHPに変換されるため、リズムゲームが不得意だと難易度が数倍アップ。

CHECK

甲子園 紺碧の空
PS2 SPG

発売日・内容 2/14 評価 B



キャラをエディット・育成して全国制覇するのが目的の野球SLG。

DATA
■魔法
■¥5,800
■MC2（187KB）

コメント
GOOD キャラエディットは顔から打撃フォームまで細かく設定可能。操作や戦略をプレイ中にていねいに教えてくれる。
BAD 高校ごとの実力差が激しいので、選んだ学校によっては難易度が高い。

CHECK

三國志戦記
PS2 SLG

発売日・内容 2/14 評価 A



数々の戦法を使い連鎖を発生させ、敵を撃破していくSLG。

DATA
■コーエー
■¥6,800
■MC2（331KB） （紹介記事はP.150～）

コメント
GOOD 戦法連鎖を作り　敵を倒したときの爽快感は格別。シナリオ分岐も豊富で何度も楽しめる。
BAD 一部の戦法が強すぎて、勝負があっさり決まってしまう。

CHECK

デュアルハーツ
PS2 A・RPG

発売日・内容 2/14 評価 B



幻想的な夢の世界を舞台に冒険を繰り広げる、A・RPG。

DATA
■SCE
■¥5,800
■MC2（104KB） （紹介記事はP.92）

コメント
GOOD 登場キャラはどれもファンタジックで、色使いがかわいい。謎解き要素も多いのでやりごたえがある。
BAD 視点を変えても画面が見づらい。慣れるまでは操作が難しく感じる。

CHECK

バストライク
PS2 SPG

発売日・内容 2/14 評価 B



アメリカの湖をモデルにしたステージで遊べるバス釣りゲーム。

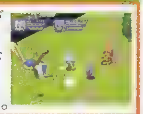
DATA
■バイ
■¥6,800
■MC2（312KB） （紹介記事はP.209）

コメント
GOOD バスの棲むポイントやルアー選びなどは本格的で、臨場感あふれるプレイが可能。
BAD 初心者用のチュートリアルがないので　慣れるまで難しい。

CHECK

GROOVE ADVENTURE RAVE ～悠久の絆～
PS A・RPG

発売日・内容 1/31 評価 B



人気漫画が原作のA・RPG。オリジナルストーリーが楽しめる。

DATA
■コナミ
■¥5,800
■MC（1ブロック）

コメント
GOOD 操作が簡単。ゲームオーバーした場所からコンティニューできる。
BAD キャラがデフォルメされている。ひんぱんに読み込みがあったり、ボタンの反応が遅いなどで、テンポが悪い。

CHECK

ビートマニア 6th MIX+CORE REMIX
PS / ETC

発売日・内容 1/31 新曲62曲を収録。セパレートゲージの採用など、システムも一新。
評価 A



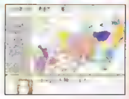
DATA
■コナミ
■¥5,800
■MC（2ブロック）

コメント
GOOD『ⅡDX』でおなじみのオリジナルコースセッティング、7鍵盤コントローラ対応など、新システムが充実。
BAD 全体的に音質が低く、ざらついた感じの音に聞こえる。

CHECK

SIMPLE1500シリーズVol.85 THE戦国武将 〜天下統一の野望〜
PS / SLG

発売日・内容 1/31 戦国大名となり、群雄割拠の戦国時代統一を目指す戦略SLG。
評価 B



DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■MC（2ブロック）

コメント
GOOD 3つの戦乱の時代から好きな時代を選んでスタートできる。
BAD 内政コマンドがほとんどなく、戦争を繰り返すだけとシンプルな内容なので、物足りなく感じる。

CHECK

ゆきんこ☆ばぁにんぐ
PS / AVG

発売日・内容 1/31 雪国を舞台にした破天荒なラブコメディが楽しめる恋愛AVG。
評価 B



DATA
■プリンセスソフト
■¥6,800
■MC（2ブロック）

コメント
GOOD 人間だけでなく、天使からロボットまで個性豊かなヒロインが多数登場。
BAD 移動場所を選択する以外に選択肢がなく、ゲーム性が低い。既読のメッセージしかスキップできない。

CHECK

マーシャルビート
PS / ACT

発売日・内容 2/7 専用コントローラを使って、実際に手足を動かす新感覚ACT。
評価 A



DATA
■コナミ
■¥12,800（専用コントローラ同梱）
■MC（1ブロック） （紹介記事はP.158）

コメント
GOOD 実際に体を動かしてプレイする感覚が新鮮。見た目ほど難しくないので、（武道の）初心者でも手軽にプレイ可能。
BAD 専用コントローラがセットとはいえ、価格が高い。収録曲が少ない（14曲）。

CHECK

SIMPLE1500シリーズVol.84 THEイントロクイズ
PS / TBL

発売日・内容 1/31 カラオケのイントロを聞いて曲名を当てるクイズゲーム。
評価 A



DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■MC（1ブロック）、4人プレイ可

コメント
GOOD 懐メロからロック、大ヒット歌謡曲などジャンルが幅広い。4人同時対戦可能で、盛り上がれること間違いなし。
BAD 曲がアレンジしてあり、原曲と音階や曲調が変わっているものがある。

CHECK

テイルズ オブ ファンダム Vol.1
PS / ETC

発売日・内容 1/31 『テイルズ』シリーズに登場するキャラを使った、ファンディスク。
評価 A



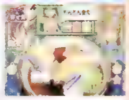
DATA
■ナムコ
■¥3,800
■MC(2ブロック)、携帯電話接続ケーブル対応、2人プレイ可

コメント
GOOD 収録されているドラマは、ファンなら満足できるクオリティ。フルボイスながら価格がリーズナブル。
BAD iモードがないと、楽しめないコンテンツがある。

CHECK

満腹!! 鍋家族
PS / ACT

発売日・内容 1/31 鍋を突つき合い、ポイントを競う異色の鍋バトル。2P対戦も可。
評価 B



DATA
■メディアエンターテイメント
■¥3,800
■MC（1ブロック）、2人プレイ可

コメント
GOOD 具によってポイントを倍々に増やせるなど、逆転要素が多くスリル満点。
BAD 箸をぶつけられたほうが弾き飛ばされてしまうのは不公平。防御や競り合いができないのは残念。

CHECK

必殺パチンコステーションnow9 ダーティペア
PS / SLG

発売日・内容 2/7 「CRダーティペア」シリーズを収録したパチンコSLG。
評価 B



DATA
■サンソフト
■¥3,800
■MC（1ブロック）

コメント
GOOD 人気アニメ「ダーティペア」のキャラたちによるリーチアクションが見ていて楽しい。
BAD 読み込み時間が少し長い。通常画面のグラフィックが荒い。

CHECK

HOSHIGAMI（ほしがみ） 〜沈みゆく蒼き大地〜
PS / S・RPG

発売日・内容 2/7 セッション攻撃など、斬新なシステムを取り入れたS・RPG。
評価 A



DATA
■マックスファイブ
■¥4,800
■MC（1ブロック） （紹介記事はP.122〜）

コメント
GOOD システム、ゲーム内容ともに充実していて、やり込み度が非常に高い。重厚なストーリーも魅力。
BAD セッション攻撃は手間がかかり、やや面倒。見た目に反して難易度が高い。

CHECK

SIMPLE1500実用シリーズVol.14 暮らしのマナー 〜冠婚葬祭編〜
PS / ETC

発売日・内容 2/14 いざというときに役立つ『実用シリーズ』のマナーマニュアル。
評価 B



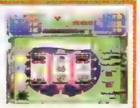
DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500

コメント
GOOD 冠婚葬祭や贈り物など、それぞれに詳しい説明がついている。
BAD 項目が多すぎて、調べにくい。クイズはジャンル選択なし。難問ばかりなので、覚えるのが大変。

CHECK

SLOT！PRO3 〜ジャグラースペシャル〜
PS / SLG

発売日・内容 2/14 ロングランのジャグラーシリーズを3機種搭載した実機SLG。
評価 B



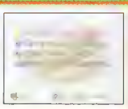
DATA
■日本テレネット
■¥5,200
■MC（1ブロック）

コメント
GOOD リプレイハズシを細かい指示に従って練習できるので実機攻略に役立つ。実戦データも詳細に表示される。
BAD 前作の「スロプロ道場」のような遊び要素がないのは残念。

CHECK

SIMPLE1500実用シリーズVol.13 心理ゲーム 〜それいけ×ココロジー ココロのウソの摩訶不思議〜
PS / ETC

発売日・内容 2/14 人気のTV番組『それいけ×ココロジー』がゲームに登場！
評価 B



DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■2人プレイ可

コメント
GOOD テキストの朗読や幻想的な背景など、TV番組が再現されている。問題数が多く、長く楽しめる。
BAD 出題される種類ごとに、明確なジャンル分けがない。

CHECK

チョコレート♪キッス
PS / AVG

発売日・内容 2/14 バレンタインチョコとともに女の子から告白を受ける恋愛AVG。
評価 B



DATA
■デジキューブ
■¥3,800
■MC（1ブロック） （紹介記事はP.157）

コメント
GOOD 9人のヒロインが個性豊かで、ビジュアルのみならず遊び心満点のシナリオやSEの演出などがおもしろい。
BAD CVに上手・下手の差があり、アンバランス感がある。

CHECK

パチスロ帝王 メーカー推奨マニュアル7〜トリックモンスター2〜
PS / SLG

発売日・内容 2/14 トリックタイムが魅力のAT機「トリックモンスター2」を収録。
評価 B



DATA
■メディアエンターテイメント
■¥3,300
■MC（2ブロック）

コメント
GOOD 「チャレンジモード」では「小役取得能力判定」や「リプレイはずし能力」などで腕前をみがくことができる。
BAD 1機種しか収録されていない。大当たり確率の大幅なアップができない。

CHECK

今回のイチ押しソフト

拳＆剣で相手を倒せっ!!

今回のイチ押しタイトルはこの2本。まずは、ACで絶大な人気を誇る『バーチャファイター4』。3D格闘の集大成といっても過言ではない本作には、多彩なモードが存在する。そのなかでも、段位を上げる「KUMITE」モードでは、条件を満たせば対戦後にアイテムが手に入る場合がある。収集するだけでもかなりのやり込みがいがあるのだ。そして自由度の高い異色剣術A・AVGの『侍』。最初に選べる侍は3タイプだが、何度もクリアをすることでさまざまなタイプの侍が出現する。さらに、衣装やアイテムの増加、ミニゲームに対戦モードの登場と、やり込むごとにオモシロさは倍増！この世界観にハマってみては？



▶対戦が熱い『バーチャ4』。「KUMITE」のアイテム収集で装備品をゲットするのだ。



◀隠し要素満載の『侍』。ゲームを進めていけばこんな衣装も手に入る。ぜひゲットしよう！

NEXT DENGEKI PlayStation 次号予告

電撃PlayStation

次号Vol.201は2月22日(金)発売!



まんが●岩瀬さとみ

発売直前『ゼノサーガ』を攻略!

次号201号は、発売直前の『ゼノサーガ』を攻略! もちろん『FF XI』『WA3』『キングダム ハーツ』など期待のRPG最新情報も満載! 『VF4』『東京魔人學園外法帖』『HOSHIGAMI』『ラ・ピュセル』などなど攻略記事も大充実! MCシール付録も!

鬼武者2/スーパーロボット大戦IMPACT/サカつく2002/三國志戦記/グランディア エクストリーム/ときめきメモリアル3/ジェネレーション オブ カオス ネクスト ほか

※次号の発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.200

2002年2月22日発行　第8巻 第4号 通巻196号



発行人――塚田正晃
編集人――渡部雅人
発行所――メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
編集　03-5281-5222
広告　03-5281-5205
発売元――角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業　03-3238-8605
印刷　製本―図書印刷
写植――オノ　エーワン
DTP――ローヤル企画
東海創芸



COVER

トロと休日

カバーデザイン/グァバモリオカ
ロゴデザイン/デザインクレスト(朝倉哲也)

STAFF

●編集長　渡部雅人
●副編集長　松本剛、佐藤晴美、倉西誠一
●デスク　千木良慎二、羽岡義晴、高橋輝、本多昇、鴇田洋志
●編集　中村敏彦、渡辺匡志、渡辺諭、遠藤雅、池内亜喜子、小倉力、鈴木和好、千木良章、宮下雅史、森澤信彦、宮田公彦、中川大明、高橋智也、宮崎洋平、宮崎義憲、田中雅邦、田中和也、松本亮、野村一真、苅谷大明、高橋章輔、三輪邦宏、古川朋久
●ライター　本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、川口一、松崎啓太郎、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、鈴木祐子、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、片山和哉、中鉢貴之、渡部秀、マーマーズグループ、脇田奉実、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、寺井涼、大野英士、荻野晴也、清水豊、田中一行、平出武志、佐々木麻里菜、木下勝、平田陽介、井上寿治、市井剛裕、小柴暁彦、谷口一茂、青木智彦、奥田将春、井口淳也、長島大輔、川地誠
●アシスタント　飯塚幸正、木嶋淳、伏見昭宣、小池潤一郎、相坂理恵　●進行　中里卓司
●デザイナー　斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ　安野美奈子、クスコムーチョ　佐藤竜一郎、三上良枝、デザインクレスト、ゆず屋、ケー　ディー　アール、高野册、EIGHTY　石丸千賀子、リーフ、バナナグローブスタジオ　田中晶子、東海創芸、ローヤル企画
●カメラマン　林久平、牧田優一、外崎久雄、ENTANIYA

LETTERS　おたよりのあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係

※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。
※バックナンバーのお問い合わせは、お近くの書店でご注文いただくか、主婦の友図書(株)直接読者係(03-5280-7588 平日午前9時~午後5時)にお電話ください。バックナンバーの在庫は、発売後約3カ月間です。品切れの際はご容赦願います。

DENGEKI PS2　増刊号のお知らせ

PS2で遊べる増刊号「電撃PS2」続々刊行中!

増刊号D50(Vol.203)は、3月15日(金)発売!

話題作満載!

D50は、『サーヴィランス』『エキサイティングプロレス3』の体験版や『FF XI』『鉄拳4』『ゼノサーガ』の映像などなど、話題作満載でお届けします!

AD INDEX　広告索引

あ アートコレクションハウス ……211
アイドス　インタラクティブ ……220・221
アイレムソフトウェアエンジニアリング ……6　7
アスク ……320　321
NECインターチャネル ……162
エレクトロニック　アーツ　スクウェア ……224・225
エンターブレイン ……34　35
か キッド ……93　200
コーエー ……18・19
さ スクウェア ……322・323
スパイク ……片観音　227
ソニー・コンピュータエンタテインメント ……4　5
た タカラ ……8
東京ゲームデザイナー学院 ……173
トミー ……219
な ナムコ ……表4
日本ゲームソフト学院 ……299
日本ナレーション演技研究所 ……307
は バンダイ ……2・3
バンタン電脳情報学院 ……306・ハガキ
ま ミッドウェイ　ゲームズ ……222
ムービック ……172
や 代々木アニメーション学院 ……68

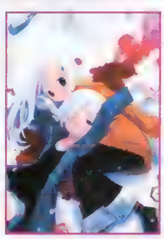
お詫びと訂正

本誌Vol.198(P.184~)、Vol.199(P.180~)の『虹色ドッジボール 乙女たちの青春』記事内のイラストレーター様氏名、キャラクター名、チーム名を誤って掲載いたしました。正しい表記は以下のとおりです。
●Vol.198
誤 安曇雪仲→正　安曇雪伸、誤 伊藤直美→正　伊藤真美、誤 近道敏信→正　近藤敏信、誤 恋穂瑠璃→正　恋積瑠璃、誤　速見飛鳥→正　速水飛鳥、誤　トゥルークルセイダーズ→正　トゥルー　クルセイダーズ、誤　ジュエル　バルキリア→正　ジュエル　ヴァルキリア
●Vol.199
誤　あきやまゆきへ→正　あかやまゆきへ、誤　速見飛鳥→正　速水飛鳥
読者の皆様、ならびに関係各位様には大変ご迷惑をおかけいたしました。お詫びするとともに訂正いたします。

RECOMMEND　電撃のオススメ書籍

エンターテインメントマガジン　2月18日発売!

電撃hp　Volume.16



表紙イラスト●たけひと
発行●メディアワークス　発売●角川書店　定価　本体900円+税

2002年も「電撃hp」はスゴイことになっています! 大人気御礼の「イリヤの空、UFOの夏」に加え、中村恵里加の集中連載「ソウル・アンダーテイカー」も絶好調。お待ちかね、水野良「スターシップ オペレーターズ」も復活! さらに、「陰陽の京」コミックも入った超お得な1冊です。

http://www.mediaworks.co.jp/users_s/d_hp/

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税別です。
※ソフト名の頭にある赤い丸囲みの数字は、194ページの読者アンケートを記入の際に、ご使用ください。

PlayStation 2

●2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	7日	サンダーストライク オペレーションフェニックス	アイドス インタラクティブ	¥6800	STG	
2	7日	SSX TRICKY(エスエスエックス トリッキー)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	315
3	7日	NHL 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800	SPG	315
4	7日	侍~SAMURAI~	スパイク	¥6800	A AVG	226・313・315
5	7日	スマッシュコート プロトーナメント	ナムコ	¥6800	SPG	169・313・315
6	7日	マジカルスポーツ Hard Hitter 2	魔法	¥5800	SPG	315
7	14日	ソウルリーバー2	アイドス インタラクティブ	¥6800	A AVG	218・313・315
8	14日	三國志戦記	コーエー	¥6800	SLG	150・315
9	14日	エイジ・オブ・エンパイアII エイジ オブ キング	コナミ	¥6800	SLG	156・313・315
10	14日	スペースチャンネル5 パート2	セガ/UGA	¥5800	ETC	207・313・315
11	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A RPG	92・315
12	14日	バスストライク	パイ	¥6800	SPG	209・315
13	14日	甲子園 紺碧の空	魔法	¥5800	SPG	315
14	21日	グランディアII	エニックス	¥6800	RPG	86
15	21日	鉄1~電車でバトル!~WORLD GRAND PRIX	シスコンエンタテイメント	¥3800	RCG	208
16	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
17	28日	いただきストリート3 億万長者にしてあげる。~家庭教師つき!~	エニックス	¥6800	TBL	212
18	28日	Kanon(カノン)	NECインターチャネル	¥6800	AVG	209
19	28日	遙かなる時空(とき)の中で2	コーエー	¥6800	AVG	207
20	28日	遙かなる時空(とき)の中で2 プレミアムBOX	コーエー	¥8800	AVG	207
21	28日	永世名人VI 通信将棋倶楽部	コナミ	¥6800	TBL	
22	28日	キーボードマニアII~2nd MIX&3rd MIX~	コナミ	¥6800	ETC	
23	28日	超高速麻雀プラス	サクセス	¥3800	TBL	
24	28日	ゼノサーガ エピソードI 力への意志	ナムコ	¥7800	RPG	70
25	28日	ゼノサーガ エピソードI 力への意志 プレミアムボックス	ナムコ	¥12800	RPG	70
26	2月	ソルトレーク2002	アイドス インタラクティブ	未定	SPG	

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
27	7日	オレが監督だ! Volume.2 ~激闘ペナントレース~	エニックス	¥6800	SLG	205
28	7日	魔術士オーフェン KADOKAWA THE Best	角川書店	¥2980	A・RPG	
29	7日	鬼武者2	カプコン	¥6800	ACT	203
30	7日	サイバー雀荘~東風荘編~	コナミ	¥6800	TBL	
31	7日	サイヴァリア コンプリートエディション	サクセス	¥5800	STG	
32	7日	サイヴァリア コンプリートエディション 攻略DVD同梱版	サクセス	¥7800	STG	
33	7日	サイヴァリア コンプリートエディション サントラCD同梱版	サクセス	¥7800	STG	
34	7日	リアルバスフィッシング トップアングラー	シムス	¥5800	SPG	
35	7日	サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!	セガ/スマイルビット	¥6800	SLG	208
36	7日	ヴェルベット ファイル プラス(廉価版)	ダズ	¥2000	SLG	
37	7日	めざせ!名門野球部2(廉価版)	ダズ	¥2000	SLG	
38	7日	レイクマスターズEX Super(廉価版)	ダズ	¥2000	SPG	
39	7日	もっとゴルフルGOLF	デジキューブ	¥3980	SPG	
40	14日	ブラックマトリクスII	NECインターチャネル	¥6800	S RPG	88
41	14日	タイピング恋愛白書 BOYS BE…	サンソフト	¥4800	ETC	
42	14日	タイピング恋愛白書 BOYS BE…(USBキーボード同梱版)	サンソフト	¥7300	ETC	
43	14日	ル・マン24アワーズ	セガ	¥6800	RCG	
44	14日	ワイルドアームズ アドヴァンスドサード	SCE	¥5800	RPG	74
45	14日	ワイルドアームズ アドヴァンスドサード プレミアムBOX	SCE	¥8800	RPG	74
46	14日	ジェットでGO!2	タイトー	¥6800	SLG	205
47	[illegible]	[illegible]	角川書店	¥3980	PZG	
48	[illegible]	[illegible]ラクガキ王国	ガラクタスタジオ/タイトー	¥6800	RPG	
49	20日	リーヴェルファンタジア ~マリエルと妖精物語~	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥6800	RPG	24
50	21日	日本プロ野球2002(仮)	コナミ	¥6800	SPG	
51	28日	湾岸ミッドナイト	元気	¥6800	RCG	209
52	28日	ESPN NBA 2night 2002	コナミ	¥6800	SPG	
53	28日	実況G I ステイブル2	コナミ	¥6800	SLG	
54	28日	パチスロ完全攻略~ギガゾーン~	シスコンエンタテイメント	¥3500	SLG	
55	28日	KINGDOM HEARTS(キングダム ハーツ)	スクウェア	¥6800	RPG	80
56	28日	NFL2K2	セガ	¥6800	SPG	
57	28日	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.2 エディット・レーシング	D3パブリッシャー	¥2000	RCG	208
58	28日	SIMPLE2000シリーズ Vol.3 バスフィッシング	D3パブリッシャー	¥2000	SPG	
59	28日	鉄拳4	[illegible]	¥6800	FTG	
60	28日	PROJECT ARMS	バンダイ	¥6800	ACT	210
61	28日	スーパーロボット大戦 IMPACT	バンプレスト	¥7980	S RPG	202
62	28日	スーパーロボット大戦 IMPACT 限定版	バンプレスト	¥9980	S RPG	202
63	28日	ハ[illegible]トマン外伝~復讐の誓い~	[illegible]	¥6800	A AVG	
64	下旬	日米間プロ野球FINAL LEAGUE	スクウェア	未定	SPG	206
65	下旬	アメリカ横断ウルトラクイズ	デジキューブ	¥5800	ETC	210
66	3月	レスキューヘリ エアレンジャー2	アスク	¥6800	ACT	
67	3月	最終電車	ヴィジット	¥5800	AVG	
68	3月	幻想水滸伝III	コナミ	未定	RPG	78
69	3月	WRC~ワールド・ラリー・チャンピオンシップ~	スパイク	¥6800	RCG	
70	3月	EX人生ゲーム	タカラ	¥6800	TBL	
71	3月	EX人生ゲーム ルーレットコントローラ同梱版	タカラ	¥7800	TBL	
72	3月	アルペンレーサー3	ナムコ	未定	SPG	
73	3月	ガントレット・ダークレガシー	ミッドウェイ ゲームズ	¥6800	A RPG	
74	3月	Spy Hunter(スパイハンター)	ミッドウェイ ゲームズ	¥6800	RCG	
75	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A AVG	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
76	4日	最強の囲碁2	アンバランス	未定	TBL	
77	4日	ARMORED CORE 3(アーマード・コア3)	フロム ソフトウェア	¥6800	ACT	210
78	25日	GALERIANS ASH(ガレリアンズ アッシュ)	エンターブレイン	¥6800	A AVG	214
79	25日	鉄道模型シミュレーション 箱庭鉄道~ブルートレイン 特急編~	サクセス	¥5800	ETC	
80	25日	マイホームをつくろう!	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥5800	SLG	
81	下旬	剣豪2	元気	未定	ACT	206
82	下旬	機甲武装Gブレイカー 第三次クラウディア大戦(仮)	サンライズインタラクティブ	未定	SLG	
83	下旬	夏色の砂時計	プリンセスソフト	¥6800	AVG	
84	4月	絶体絶命都市	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6800	A AVG	210
85	4月	リリーのアトリエ プラス ~ザールブルグの錬金術士3~	ガスト	¥4800	RPG	209
86	4月	SHINE(シャイン) ~言葉を紡いで~	サクセス	未定	SLG	206
87	4月	RS~ライディング スピリッツ~	スパイク	¥6800	RCG	
88	4月	サーヴィランス 監視者	SCE	¥5800	AVG	28

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
89	5月	E.O.E~崩壊の前夜~	アイドス インタラクティブ	未定	A AVG	216
90	5月	ユーディーのアトリエ~グラムナートの錬金術士~	ガスト	¥6800	RPG	82

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
91	春	GENERATION OF CHAOS NEXT(ジェネレーション・オブ・カオス ネクスト)~失われし絆~	アイディアファクトリー	¥6800	S RPG	
92	春	ハーディー・ガーディー(仮)	アイドス インタラクティブ	未定	PZG	
93	春	U underwater unit	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定	STG	
94	春	パチンコで遊ぼう!~フィーバードデカザウルス~	インターナショナルカードシステム	¥3800	SLG	
95	春	チキチキマシン猛レース~ブラック魔王&ケンケン~	インフォグラム ハドソン	¥6800	RCG	
96	春	スタントGP	MTO	¥5800	RCG	
97	春	PROJECT FIFA WORLD CUP それなら君が代表監督	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800	SLG	304
98	春	ガンサバイバー3 DINO CRISIS	カプコン	未定	STG	
99	春	ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋風	カプコン	未定	ACT	
100	春	提督の決断IV	コーエー	¥9800	SLG	
101	春	封神演義2	コーエー	¥6800	RPG	
102	春	ときめきメモリアル Girl's Side	コナミ	未定	SLG	
103	春	レーシングコンストラクション まげる つける はしーる 俺☆デッドヒート	サクセス	未定	ETC	
104	春	機甲武装Gブレイカー レジェンド オブ クラウディア	サンライズインタラクティブ	¥7800	ACT	
105	春	FINAL FANTASY XI(ファイナルファンタジーXI)	スクウェア	未定	RPG	36
106	春	エアロダンシング4	セガ	未定	SLG	
107	春	SWITCH(スイッチ)	セガ	未定	ETC	
108	春	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ~ジオン独立戦争記~	バンダイ	未定	SLG	203

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
109	20日	ポポロクロイス ~はじまりの冒険~	SCE	¥5800	RPG	84
110	6月	ルームメイト・麻美ーおくさまは女子高生ー	データム・ポリスター	¥6800	AVG	
111	6月	.hack 感染拡大 Vol.1	バンダイ	¥5800	RPG	300

●夏以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
112	夏	RPGツクール5	エンターブレイン	¥7800	ETC	208
113	夏	ルーマニア#203	セガ	¥5800	SLG	
114	夏	プロジェクト・ミネルヴァ	D3パブリッシャー	未定	SLG	
115	秋	金鉱脈発見ゲーム 一発千金!(仮)	ファブコミュニケーション	未定	SLG	

●2002年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
116	2002年	auto modellista(アウトモデリスタ)	カプコン	未定	RCG	
117	2002年	キング オブ コロシアム(仮)	スパイク	未定	SPG	
118	2002年	スペースチャンネル5	セガ/UGA	未定	ETC	
119	2002年	アーク ザ ラッド 精霊の黄昏	SCE	未定	RPG	
120	2002年	サルゲッチュ2(仮)	SCE	未定	ACT	208
121	2002年	SHADOW TOWER~ABYSS	フロム・ソフトウェア	未定	RPG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
122	未定	おかお拝借♪ とりこみ天国	アイディアファクトリー	¥5800	ACT	
123	未定	GUN=HEARTS(ガンハーツ)	アイディアファクトリー	¥6800	ACT	
124	未定	フリントストーン ビバ・ロックベガス ハチャメチャカーレースゲーム	アイディアファクトリー	¥5800	RCG	
125	未定	コマンドス2(仮)	アイドス インタラクティブ	未定	SLG	
126	未定	プロジェクト エデン(仮)	アイドス インタラクティブ	未定	A AVG	
127	未定	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
128	未定	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
129	未定	AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
130	未定	3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定	RCG	
131	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定	未定	
132	未定	スターオーシャン3 Till The End Of Time	エニックス	未定	RPG	
133	未定	LEVEL DIVE(レベルダイヴ)	エニックス	未定	A AVG	
134	未定	機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定	RPG	
135	未定	PRIDE(仮)	カプコン	未定	FTG	
136	未定	クロックタワー3	カプコン/サン電子	未定	AVG	
137	未定	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定	S RPG	
138	未定	Frogger The Great Quest(仮)	コナミ	未定	未定	
139	未定	通信上海(仮)	サンソフト	未定	PZG	
140	未定	1on1 Government	ジョルダン	未定	SPG	
141	未定	WSC	スパイク	未定	RCG	
142	未定	爆走デコトラ伝説3~男花道夢浪漫~	スパイク	未定	RCG	
143	未定	ファイヤープロレスリング(仮)	スパイク	未定	SPG	
144	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
145	未定	エターナルアルカディア	セガ	未定	RPG	
146	未定	カルドセプト セカンド	セガ	未定	TBL	
147	未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	ETC	

ジャンルの表記
ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A·RPG●アクション・ロールプレイング　S·RPG●シミュレーション・ロールプレイング
RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A·AVG●アクション・アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

148	未定	「サクラ大戦」シリーズ	セガ	未定／AVG	
149	未定	ハンドレッドソード	セガ	未定／SLG	
150	未定	やきゅつく2002(仮)	セガ	未定／SLG	
151	未定	パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／SPG	
152	未定	オトスタツ～OTOSTAZ～(仮)	SCE	未定 PZG	
153	未定	ふたりのファンタビジョン	SCE	未定／PZG	
154	未定	ポイニーポイン	SCE	¥5800／ACT	
155	未定	トップガン	タイタスジャパン	未定 STG	
156	未定	ロータスチャレンジ	タイタスジャパン	未定／RCG	
157	未定	Robocop	タイタスジャパン	未定／ACT	
158	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定／TBL	
159	未定	Kunai(仮)	テクモ	未定／ACT	
160	未定	D→A(仮)	トンキンハウス	未定 AVG	
161	未定	AXIS	ナムコ	未定／A AVG	
162	未定	ソウルキャリバー2	ナムコ	未定／FTG	
163	未定	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定 RCG	
164	未定	ドリフトチャンプ	ハドソン	未定／RCG	
165	未定	BX(ビー・クロス)	ハドソン	未定／ACT	
166	未定	宇宙戦艦ヤマト イスカンダルへの追憶	バンダイ	¥6800／SLG	
167	未定	機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編	バンダイ	未定／未定	
168	未定	トライアングル・アゲイン	ミグ・エンタテインメント	未定／AVG	
169	未定	ソウルサーフィン(仮)	童	未定／SPG	

PlayStation

●2月発売予定のソフト

170	7日	キッズステーション くまのプーさん 森のきょうしつ	アトラス	¥3800 ETC	
171	7日	キッズステーション くまのプーさん 森のきょうしつ マウスコントローラセット	アトラス	¥5800 ETC	
172	7日	キッズステーション くまのプーさん 森のともだち	アトラス	¥3800 ETC	
173	7日	キッズステーション ミッキー&ミニーのマジカルキッチン	アトラス	¥3800 ETC	
174	7日	キッズステーション ミッキー&ミニーのマジカルキッチン マウスコントローラセット	アトラス	¥5800 ETC	
175	7日	首都高バトルR(PSone Books)	元気	¥1800 RCG	
176	7日	玉繭物語(PSone Books)	元気	¥1800 RPG	
177	7日	BELTLOGGER9(PSone Books)	元気	¥1800／STG	
178	7日	マーシャルビート	コナミ	¥12800 ACT	158・316
179	7日	SuperLite 3in1シリーズ ナンクロ集	[illegible]	[illegible] PZG	
180	7日	必殺パチンコステーションnow9 ダーティーペア	[illegible]	[illegible] SLG	316
181	7日	フィッシュアイズ(PSone Books)	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥1800 SPG	
182	7日	HOSHIGAMI(ほしがみ)～沈みゆく蒼き大地～	マックスファイブ	¥4800／S RPG	122・313・316
183	14日	スラップ ハッピー リズム バスターズ(PSone Books)	アスク	¥2000 FTG	
184	14日	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.4	サンソフト	¥1500／ACT	
185	14日	ぽっきり1400 ヴィジランテ8～セカンドバトル～	シスコンエンタテイメント	¥1400／ACT	
186	14日	ぽっきり1400 シープ	シスコンエンタテイメント	¥1400／ACT	
187	14日	裏技麻雀～これって天和ってやつかい～(PSone Books)	スパイク	¥1800 TBL	
188	14日	トワイライトシンドローム～再会～(PSone Books)	スパイク	¥1800 AVG	
189	14日	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2 PSone Books	スパイク	¥1800 RCG	
190	14日	[illegible]	D3パブリッシャー	¥1500／ETC	316
191	14日	SIMPLE1500実用シリーズ Vol.14 暮らしのマナー～冠婚葬祭編～	D3パブリッシャー	¥1500／ETC	316
192	14日	チョコレート♪キッス	デジキューブ	¥3800／AVG	157・316
193	14日	R4－RIDGE RACER TYPE4－(PSone Books)	ナムコ	¥1800／RCG	
194	14日	[illegible]	[illegible]	[illegible] SLG	316
195	14日	[illegible]	[illegible]	[illegible] SLG	316
196	21日	どこまでも青く…。	キッド	¥6800 AVG	209
197	21日	どこまでも青く…。(初回限定版)	キッド	¥6800 AVG	209
198	21日	クロノ クロス(PSone Books)	スクウェア	¥2500 RPG	
199	21日	聖剣伝説 LEGEND OF MANA(PSone Books)	スクウェア	¥2500 A・RPG	
200	21日	ブレイヴフェンサー／武蔵伝 ...ーブリズム(PSone Books)	スクウェア	¥2500 A・RPG	
201	21日	ベイグラントストーリー(PSone Books)	スクウェア	¥2500 A・RPG	
202	21日	NiCE PRiCEシリーズ Vol.7 ワールドトーナメント ボウリング	デジキューブ	¥2200 SPG	
203	21日	NiCE PRiCEシリーズ Vol.8 エレメンタル ピンボール	デジキューブ	¥2200 TBL	
204	21日	ZOIDS2 ヘリック共和国VSガイロス帝国	トミー	¥5800 SLG	
205	28日	Milky Season(ミルキィ・シーズン)	キッド	¥6800／AVG	207
206	28日	テニスの王子様	コナミ	¥5800 SLG	204
207	28日	SuperLite Goldシリーズ みんなのオセロ	サクセス	¥1800 TBL	
208	28日	ハムスター倶楽部－i(愛)	ジョルダン	¥4800／SLG	
209	28日	SIMPLE1500シリーズ Vol.82 THE潜水艦	D3パブリッシャー	¥1500／SLG	
210	28日	SIMPLE1500シリーズ Vol.86 THE鬼ごっこ	D3パブリッシャー	¥1500／ACT	
211	28日	SIMPLE1500シリーズ Vol.87 THE競艇	D3パブリッシャー	¥1500／ACT	
212	28日	SIMPLE1500シリーズ Vol.88 THEギャル麻雀～Love Songs アイドルはハイレート～	D3パブリッシャー	¥1500／TBL	
213	28日	SLOT！PRO4～大漁スペシャル～	日本テレネット	¥4800 SLG	
214	28日	どこでもハムスターぴっ！ クリック探検隊	ベック	¥3800 SLG	
215	下旬	SHADOW AND SHADOW	プリンセスソフト	¥6800／AVG	
216	2月	NICE PRICEシリーズ Vol.6 クイズ DE バトル	デジキューブ	¥2200 TBL	

●3月発売予定のソフト

217	7日	デジタルグライダー エアマン(PSone Books)	アスク	¥2000 SLG	
218	7日	ブラックマトリクス クロス ベスト版	NECインターチャネル	¥2900 S・RPG	
219	7日	ぐーちょDEパーク ～テーマパーク物語り～(PSone Books)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥2200 ETC	
220	7日	新テーマパーク(PSone Books)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥2200 SLG	
221	7日	テーマアクアリウム(PSone Books)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥2200 SLG	
222	7日	SuperLite Goldシリーズ みんなの将棋初級編	サクセス	¥1800／TBL	
223	7日	SuperLite Goldシリーズ みんなの将棋中級編	サクセス	¥1800／TBL	
224	7日	SuperLite Goldシリーズ みんなの将棋上級編	サクセス	¥1800／TBL	
225	14日	運動不足解消！ パンチDEダイエット	トワイライトエクスプレス	¥3800 ETC	
226	20日	王子さまLv1	キッド	¥5800 RPG	91
227	20日	キッズステーション おジャ魔女どれみドッカ～ン MAHO堂えこフェスティバル	バンダイ	¥3800 ETC	
228	20日	キッズステーション それいけ！アンパンマン3 すごろくアンパンマン	バンダイ	¥3800 ETC	
229	20日	From TV animation ONE PIECE グランドバトル！2	バンダイ	¥5800 FTG	204
230	21日	実況パワフルプロ野球2002春	コナミ	¥4980 SPG	
231	21日	ミニモニ。ダイスdeぴょん！	コナミ	¥5800予定 ETC	
232	28日	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.5	サンソフト	¥1500 ACT	
233	28日	SIMPLE1500シリーズ Vol.89 THEパワーショベル	D3パブリッシャー	¥1500 SLG	
234	28日	SIMPLE1500シリーズ Vol.90 THE戦車	D3パブリッシャー	¥1500 SLG	
235	28日	SIMPLE1500シリーズ Vol.91 THEギャンブラー	D3パブリッシャー	¥1500 TBL	
236	28日	SIMPLE1500シリーズ Vol.92 THE登山RPG	D3パブリッシャー	¥1500 A RPG	
237	28日	スロッターマニア3 爆量放出！海人&ファイアエレメント	ドラート	¥4800 SLG	
238	28日	Major Waveシリーズ どきどきシャッターチャンス～恋のパズルを組み立てて～	ハムスター	¥1500／PZG	
239	28日	Major Waveシリーズ 日本一麻雀 創龍	ハムスター	¥1500／TBL	
240	28日	ラブ・ゲーム わいわいテニス プラス	ハムスター	¥3800／SPG	
241	28日	SIMPLEキャラクター2000シリーズ Vol.07 一休さん THEクイズ	バンダイ	¥2000 ETC	
242	上旬	HEIWA Parlor！PRO 綱取スペシャル	日本テレネット	¥5200 SLG	
243	3月	真・女神転生Ⅱ	アトラス	¥4800／RPG	89
244	3月	真・女神転生デビルチルドレン 黒の書・赤の書	アトラス	¥5800 RPG	90
245	3月	FEVER SANKYO公式パチンコシミュレーション PSone Books	インターナショナルカードシステム	¥1800 SLG	
246	3月	FEVER2 SANKYO公式パチンコシミュレーション PSone Books	インターナショナルカードシステム	¥1800 SLG	
247	3月	FEVER3 SANKYO公式パチンコシミュレーション PSone Books	インターナショナルカードシステム	¥1800 SLG	
248	3月	すべてがFになる～THE PERFECT INSIDER～	キッド	¥6800予定／AVG	32
249	3月	星のまほろば	ジョルダン	¥5800／AVG	
250	3月	みんなのタカラモノ ぼくのチョロQ	タカラ	¥3800 ETC	
251	3月	みんなのタカラモノ わたしのリカちゃん	タカラ	¥3800 ETC	
252	3月	モンスターズ・インク～モンスター・アカデミー～	トミー	¥5800 ACT	

●4月発売予定のソフト

253	4日	WTC～ワールド・ツーリングカー・チャンピオンシップ～(PSone Books)	スパイク	¥1800 RCG	
254	11日	SuperLite 3in1シリーズ ボードゲーム集	サクセス	¥2800／TBL	
255	18日	Major Waveシリーズ The 鬼退治 目指せ・二代目桃太郎	ハムスター	¥1500 TBL	
256	18日	Major Waveシリーズ ぱーむたうん	ハムスター	¥1500 TBL	
257	25日	ブリードマスター	オフィスクリエイト	¥4800 SLG	
258	25日	SuperLite1500シリーズ エミーリア	サクセス	¥1500 AVG	
259	25日	トムとジェリー(仮)	[illegible]	[illegible] ACT	
260	25日	マット・ホムマン PRO BMX	[illegible]	[illegible] SPG	
261	25日	クロノアビーチバレー 最強チーム決定戦！	ナムコ	¥4800 SPG	205
262	4月	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	カプコン	¥3800 FTG	210
263	4月	あずまんがドンジャラ大王	バンダイ	¥4800 TBL	20

●春以降発売予定のソフト

264	春	ドラゴンクエストモンスターズ1・2 星降りの勇者と牧場の仲間たち	エニックス	未定 RPG	204
265	春	X－MEN MUTANT ACADEMY2	サクセス	¥5800／FTG	
266	春	SuperLite1500シリーズ アサルトソルジャー	サクセス	¥1500／ACT	
267	春	シャカっとタンバリン！	セガ	未定 ETC	
268	春	あいのり	テクモ	未定 SLG	
269	春	名探偵コ[illegible]最高の相棒	[illegible]	[illegible] AVG	
270	5月	もっとトランプしようよ！～iモードでグランプリ～	[illegible]	[illegible] TBL	
271	5月	MYCOM BEST 個人教授	[illegible]	[illegible] SLG	
272	6月	Water Summer	プリンセスソフト	未定 AVG	

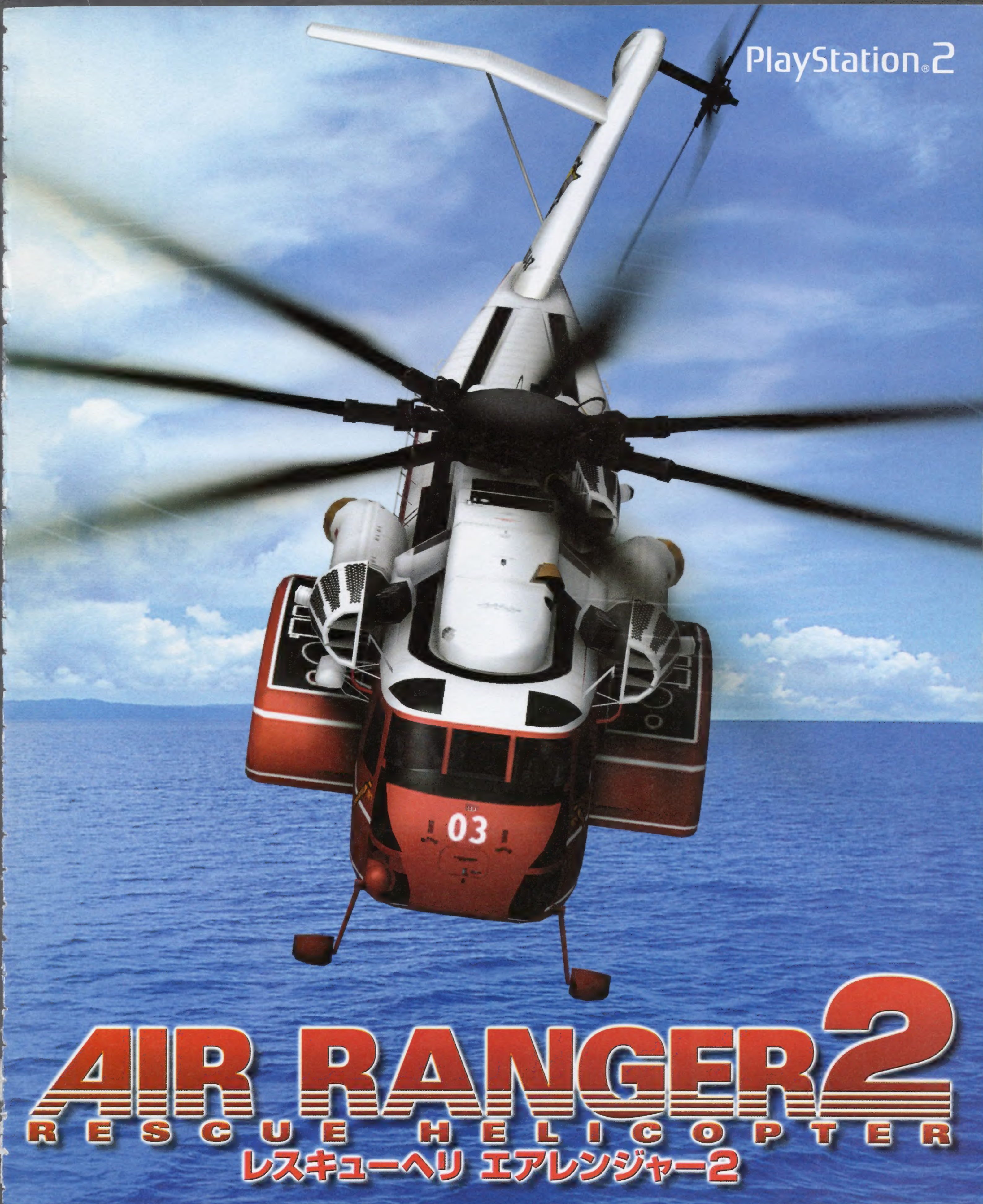
●2002年発売予定のソフト

273	2002年	虹色ドッジボール～乙女たちの青春～	アトラス	¥6800 SPG	
274	2002年	虹色ドッジボール～乙女たちの青春～デラックスパック	アトラス	¥8800 SPG	
275	2002年	スウィートクッキーパイ&元祖！動物占い	カルチャー	¥4800 ETC	
276	2002年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	

●発売日未定のソフト

277	未定	真・女神転生if…	アトラス	未定／RPG	
278	未定	ぽのぽーど	アミューズ	¥4800／TBL	
279	未定	アンガーハンター(仮)	イースリースタッフ	未定／未定	
280	未定	JELLY FISH(廉価版)	ヴィジット	¥1980 SLG	
281	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
282	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
283	未定	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S・RPG	
284	未定	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	¥6800／AVG	
285	未定	ARKS1000～目指せ！究極の召還士～(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
286	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
287	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
288	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
289	未定	PROJECT　CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
290	未定	私立鳳凰学園3年純真組	ジェイ・ウイング	¥3800／SLG	
291	未定	私立鳳凰学園SWEET HEART組	ジェイ・ウイング	¥3800／SLG	
292	未定	私立鳳凰学園NATURAL HEART組	ジェイ・ウイング	¥3800／SLG	
293	未定	私立鳳凰学園PURE HEART組	ジェイ・ウイング	¥3800／SLG	
294	未定	携帯編集	SCE	¥980／ETC	
295	未定	FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定／PZG	
296	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
297	未定	Q極クイズ　こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
298	未定	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
299	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
300	未定	テニス大好き！	トンキンハウス	未定 SPG	
301	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定 ETC	
302	未定	パズル DE ボーリング	日本システム	未定 PZG	
303	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
304	未定	Major Waveシリーズ　SWING	ハムスター	¥1500／PZG	
305	未定	キッズステーション LEGO® レゴ®のせかい	バンダイ	¥3800／ETC	
306	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
307	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユ	¥5800 SLG	
308	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800 STG	


災害発生！緊急出動エアレンジャー。
ドラマティック救助アクション再び登場！！
リアルタイムに変化する災害状況を的確に把握し被災者を全員助け出せ！！
2002.03 TAKE OFF!!
ドラマティック救助アクション／2002年3月発売予定　標準価格（予価）6,800円（税抜）
ask
【発売元】株式会社アスク デジタルソフト第2事業部 〒162-8558 東京都新宿区下宮比町2-6 TEL/03-3267-6864 FAX/03-3267-4471
©2002 ASK/小学館/SHO-PRO　アドバイザー：青木謙知　開発協力：防衛庁　レッスンモード開発協力：アルファー アビエイション
"PlayStation logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



PlayStation®2
03
AIR RANGER 2
RESCUE HELICOPTER
レスキューヘリ エアレンジャー2



あの感動から半年、海外版「FF X」が、特典DVD＋新要素満載で登場。再び彼らに会える!

特典DVDに「アナザー・ストーリー」収録。

新たなストーリー「永遠のナギ節」を収録。シンとの戦いから2年後の彼らは…。これはエピローグか、それともプロローグなのか?

特典DVD収録内容

●ANOTHER STORY ●PROMOTION MOVIES ●素敵だね featured in FINAL FANTASY X /RIKKI ●THE ACTORS - JAPAN ●THE ACTORS - USA ●SQUARE PREVIEW









FINAL FANTASY X INTERNATIONALをお買い求めの方に、「初回限定スペシャルトレーディングカード」をプレゼント! 詳しくは店頭で。

SQUARESOFT®
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー ホームページ http://www.playonline.com/
ユーザーサポート PHONE 03-5496-7117（月～金 11:00～19:00 祝祭日は除く）



電撃PlayStation Vol.200
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2002年2月22日発行（隔週金曜日発行）第8巻第4号通巻196号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
特別定価580円 本体552円

 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-2／22